

平成3年6月10日発行(毎月10日発行)第5巻第6号(通巻51号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

# MSX FAN

月刊

JUNE

6

520YEN

■特別付録  
特製CGディスク  
ステッカー

■NEW  
ルーンマスター三国英傑伝  
レイガン  
ディスクステーション25号  
ピンクソックス5

■秘情報満載  
〈三国志IIの一騎討ち  
トーナメント  
激ペナ大会速報ほか〉  
ゲーム十字軍

■LIST  
ゲームプログラム13本

■SCOOP  
信長の野望・武将風雲録

■ATTACK  
提督の決断  
MSXView

SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 最終回  
スクープつき/「それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔と魅力」

ひさびさにディスクステッカーの付録つき!







## FAN SCOOP

魅力のシステムを徹底紹介/

## 信長の野望・武将風雲録

10

## FAN ATTACK

いちばんむずかしいシナリオ1を徹底的に攻略

## 提督の決断

14

## FAN NEWS

ルーンマスター三国英傑伝 三国志の英雄たちで、すごろくゲーム

106

レイ・ガン エルフならではのさらわれた美少女を救うRPG♡

108

DMfan ディスクステーション25号  
ピンクソックス5

102

## PROGRAM

## ファンダム

35

1画面10本+N画面3本

ファンダムスクラム

44

マシン語の気持ち

46

スーパービギナーズ講座

48

## BASICピクニック

30

たしなみとしてのフローチャート

## FM音楽館

68

オリジナル: GAMEOVER、ドライブゲームラブソディ/ゲームミュージック: 『イースⅡ』よりAPATHETIC STORY、『ファイナルファンタジーⅢ』よりチョコボくん、『スプラッターハウス』よりジェニファーのテーマ/一般曲: 『華麗なロシアの踊り』/今月の世界初、こんなかんじプログラムつきCD紹介は『ブレイヴ・コンボのええじゃないか』

AVフォーラム ニュース

98

## ゲーム十字軍

88

のぞき穴: FRAY、スーパーピンクソックス/のぞき穴番外編: 三国志Ⅱ、プリンス・オブ・ペルシャ/歴史の散歩道: 三国志Ⅱ一騎討ちトーナメント団体戦/マップコレクション: エメラルド・ドラゴンの魔王殿マップ/第4回激ベナ大会: 速報第1弾/

情報  
おもちゃ箱 FFB

84

最新GM情報、MSXフェスティバルの報告、FMバック、サークル紹介、4周年&amp;50号記念プレゼントほか

ほぼ梅磨の勝ち抜きCGコンテスト 今月はスペシャル

26

## FAN STRATEGY

28

三国志Ⅱ: 敵の強い武将の兵を弱い武将にまわす

記憶のラビリンス 『ソーサリアン』ソーサリアンシステムを語る

100

ゲーム制作講座 シナリオはキミのハートで書け/

96

## THE LINKS INFORMATION PAGE

81

毎日見出しを見て、新しい情報をキャッチ

## INFORMATION

## ON SALE

109

## COMING SOON

110

ドラゴンクエスト/野球道Ⅱ選手データブック'91ほか新作ゲーム情報満載

MSX新作発売予定表 4月18日現在の情報

113

ソーサリアン移植計画 詳細速報/ ソーサリアン開発生中継

24

いーしょーくーはまだかいな!? 悲しい知らせ…。でもめげないの/

104

FAN CLIP 仙台MSXフェスティバル

114

読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

34

投稿募集要項

72

## FAN RADAR

## ViewCALCほか

20

いよいよ発売/ MSXView専用表計算ソフトとおまけデスクアクセサリ

## 特別企画

## SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム

5

スクープ/ それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔の魅力

「MSXはこれだからやめられない!」

## パソコン通信はじめの一步

82

ネット内の同好会SIG(シグ)

## 特別付録

ほぼ梅磨の勝ち抜きCGコンテストに寄せられたCGをディスク・ステッカーにしました/

## 特製CGステッカー

## ●スペック表の見方

## Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

|               |         |
|---------------|---------|
| 媒体            | 200 × 2 |
| 対応機種          | MSX2/2+ |
| VRAM          | 128K    |
| セーブ機能         | ディスク    |
| 価格            | 6,800円  |
| ターボRの高速モードに対応 |         |

●販売、あるいは開発ソフトウェアハウス。●購入などについての問い合わせのための、ソフトウェアハウスのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っている時点で予定発売時期。●媒体と音源/ROMはROM、ディスクはディスク、MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+専用、turboRでしか動かないものはturboRと表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様と異なるときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別メーカー側の希望販売価格です。●備考欄。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜で表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-3431-1627





こんどは“ポニーテールソフト”だ!!

ポニーテール  
ソフト

PONY TAIL  
S O F T

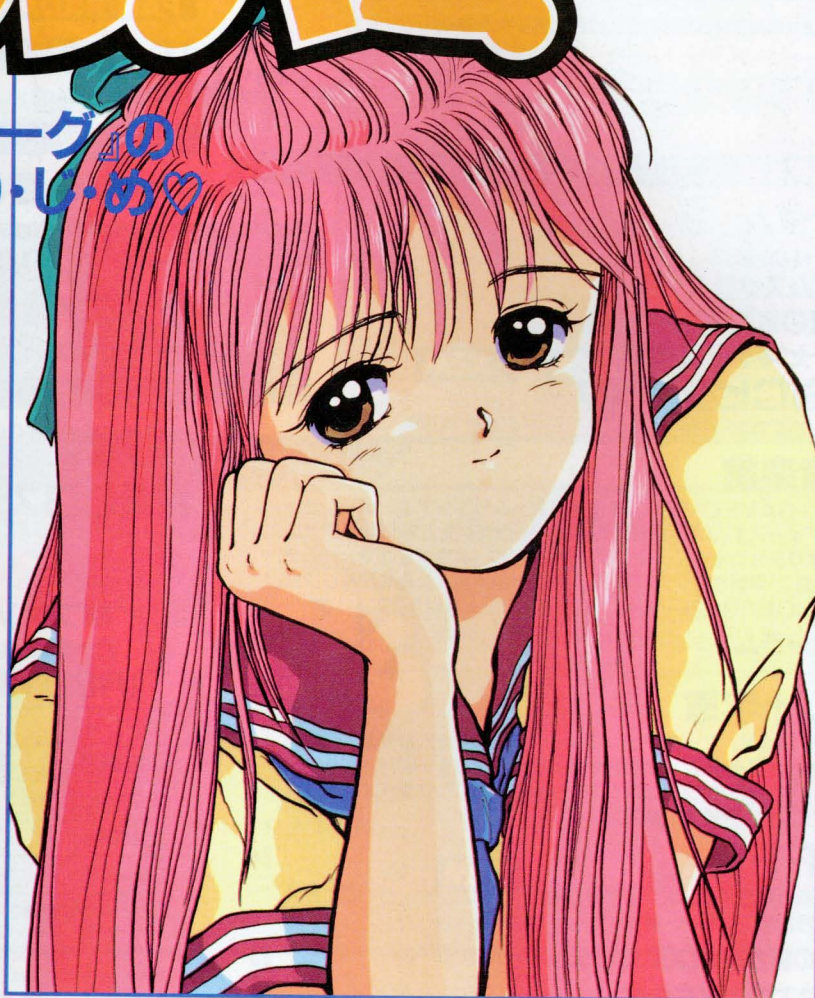
# 美少女 アルバム

制作  
快調

『ポッキー』『雀ボーグ』の  
女のこをひ・とり・し・め♡

5月24日発売予定

エルフにつづく美少女アルバム第2弾は、ポニーテールソフトに決定したぞ。気になる内容はというと、『ポッキー』『雀ボーグすずめ』に新作『ポッキー2』を加えたゲーム紹介に、インタビューや原画集など盛りだくさん。前回好評だった美少女名鑑ももちろん登場。女の子たちのプライベートな部分に深〜く潜入しちゃうから期待してもらいたい。そして今回目玉となるのは、ポッキー学園の徹底解剖。指定の制服や水着はもちろん、校歌や校則、校舎の見取図なんかを大紹介するのでお楽しみに。また、付録として超プリティなポスターもつくるので、いまから部屋の壁をあけておくように。この本まるまる1冊読めば、ポニーテールの秘密がぜんぶわかるようになってるのだ!!



トクマ・インターメディア・ムック

ポニーテール  
ソフト

# 美少女アルバム

定価1,380円  
(本体1,340円)

B5判  
特大ポスターつき

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

☎03(3433)6231代

徳間書店



**MSX SYMPOSIUM ★ MSX SYMPOSIUM ★ MSX SYMPOSIUM**

集

春

# 最終回

# MSX

# シンポジウム

4月号からのこの特集も今回で最終回。  
MSXの新しい可能性を求めて、『MSX  
View』などのレポートや、MSXに実際  
にかかわっている人たちの生の声を聞い  
てもらった。さて、今回はシメとして、  
MSXを支える各関係者の方々に、率直  
に語ってもらった。これからのMSXに  
とって役にたてばさいわいである。

★MSX SYMPOSIUM★MSX SYMPOSIUM★



スクープ！それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔と魅力



# MSXはこれだからやめられない！

MSXはほかのパソコンと違って、同じスペックのものが何社からも発売になっている。さらに一機種で450万台も売れていて、生まれてからすでに8年というほかに例を見ない長寿のパソコンである。そのMSXを支えてい

る各関係者の方に、率直にMSXについて語ってもらおうとお集まりいただいた。ちなみに、これだけ立場の違う方々が一堂に会したのはMSX史上初めてである。さて、どんなMSXの未来が見えてくることやら。

加藤英雄 (かとうひでお)さん



株アスキー

システム事業部開発推進部MSX推進室

MSX推進室とはMSXの発進地。MSXのコンセプトを考え、研究をしている。また、発表会を開いたり、ハードメーカーやソフトハウスの窓口でもある。『MSX View』などの開発と販売も行っている。加藤さんは多忙の松田部長に代わって出席。

## これだけ売らしてもらってます

お忙しいなか、お集まりいただきましてありがとうございます。さて、さっそくですが、最近ソフトを発売した各社の方に集まっていたのですが、今後の話をするまえに、売れ行きなどをふくめ、現在の状況を客観的にお話していただけないでしょうか。(編)

加藤 昨年末にMSXViewを出しました。おかげさまでいま増産してます。また5月にはViewCALCとその後RAMカートリッジを出します。Viewのシステムが全部もっている、ハードディスクよりアクセスが速く、使って気持ちいい環境になります。ViewのOSは公開しますし、セミナーも開

きますので、ソフトハウスの方からぜひご協力をよろしくお願いします。

箕浦 タケルの売れ筋を年末から調べましたら、全体の25%以上がMSXということで、かなりMSXの比率が高いわけです。値段も2000〜4000円ぐらいが主流で、そういう低価格が魅力なのではないでしょうか。またうちの野球

道IIが高定価の8800円で出したのですがけっこうきましたし、今後もいいソフトさえ提供すれば、売れるのではないかと思います。

三曾田 大戦略、スーパー大戦略ではそうとうの実績があります。そのおかげでだいぶ助かっているくらいですから。サークIに関してはいろんな機種で出していますが、MSXがいちばん売れています。機種別の売れ行きでいくと、ずっとMSXは年間トップです。MSXに助けられて、MSXで商売させてもらっています。

平賀 ワープロ事業部ということで、残念ながら売り上げ的に

※座談会は1991年3月28日(木)、新橋の中華料理店「新橋亭」にて行われました。また、出席者の紹介順などは当日偶然に決まった席順に準じています。なお、敬称は略させていただきます。



はワープロのほうがうえなんですけど、問い合わせの数ではMSXのほうが圧倒的に多くて、いまでもその状態はつづいています。とくに、ふだん子供からの電話をあまり受けたことのない、ふつうの大きな会社なので、ちょっとめんどくらしかったです。年末は受注残があり、おわびだらけでした。A1を作って以来の活気でした。まだそれでも受注残があります。今後もフル回転で対応していきます。まだ買えない人、ごめんなさい。それと、最近大人の方からの問い合わせも多くて、学校で使うというのはもとより、工場のLANで使いたいというまじめなものも多く、マイナーチェンジながら、飛躍できた年ではなかったかと思っています。

**佐藤** 光線銃をはじめとして、あとウィザードリィIIIとフリートコマンダーIIを出しました。フリートコマンダーIIはすぐにリピートがかりました。光線銃は各メーカーの方にも出していただけるように仕様公開しようと思っています。

**栗野** 昨年4月に三国志IIを出して、これはロングセラーをつづけています。年末にはランペールを出しました。そして提督の決断ですね。当初98版を出して、8ビットでは出せないだろうと思っていたのですが、1年半かけて容量の関係でROM版のみの発売ということで出しました。また、ターボRだと速



●ときと場所は関係なく、いつでもどこでもMSXの話題が沸騰しています。

いということで対応させました。おかげさまで、初日からリピートをもらいました。次は武将風雲録を出します。

**仁井谷** 昨年98のソフトを出すまではパソコンのソフトはMSXオンリーでした。昨年ディスクステーションで12本、デラックスで5タイトル、ふつうでは3タイトル出しました。MSXではかなり売り上げはありました。今年度は昨年よりちょっとすくなめかな。

**小坂谷** 昨年の4月発売の予定

## MSXはこれだからやめられない

みなさんMSXとのつきあいが長し、売り上げもかなりいってらっしゃっているようですが、あえてMSXと関わっていらっしゃる理由がありますか。ゲーム機のほうがもうかるのではないかと、いわれたりしませんか。(編)

**箕浦** MSXのユーザーはさつきもいったようにけっこういるし、いいソフトを出せば売れるというのわかっているの、

だったMIDIサウルスが今年の1月14日発売になりました。なかなか好評でしたし、かなりゲームと比較して売れているので、ツール類をもっと充実しようと思います。今後カラオケサウルスを作りたいと思います。音の高低、テンポの速さを変えられるものを、と思っています。

**田中** ただひとりのユーザーです。シロウトですが、プログラムはやっています。シロウトのレベルでいいますとMSXは他機種に比べて画像処理関係がいちばんやりやすいんですね。コピー命令やスプライトが便利ですし、教材を作るのにとってもいい。生徒にぶつけるには画像をいかにきれいに見せるかが問題で、そうじゃないとウケが悪いんです。それに学校にはテレビではいくらでもあるし、それにつなげますから。また、MSX Viewだと大型のモニターさえあれば、黒板になります。ViewのPageBOOKで、じつは動物図鑑をやろうと思っています。

やっていきたいと思っています。また、流通だけをやるのではなく、積極的にいいソフトを作りたいと思います。

**三曾田** うちがMSXをやっているいちばんの理由は十分もうかる、ということです。98のユーザーは多いですが、層はバラバラなんです。ビジネスユーザーもいれば、マニアックなホビーユーザーもいる。MSXは逆に持っている人はみんなゲームを買ってくれる。我々としてはターゲットをしぼりやすいのです。

**佐藤** ゲーム機はROMでソフトの供給をしますが、MSXはいまはディスクですよ。それは、ディスクだとリスクが少ないんですね。後からバグが発見

箕浦学 (みうらまなぶ) さん



**ブラザー工業 株**

新事業推進室マネージャー

ソフトの自動販売機こと、ソフトベンダー武尊を扱っている。そういうわけでどっちかというと流通のほうが主体なのだが、今回『ソーサリアン』の移植というソフトを作る立場でも参加。また、今後もMSXでいろいろやっていきたいという我々の強い味方。

三曾田明 (みぞうたあきら) さん



**株マイクロキャビン**

開発課課長

MSXが世に出るまえからの大老舗ソフトハウス。ターボR版の『F R A Y』では、最後まで完成版のターボRなして開発。つねに基準以上のソフトを提供。近々『サーク』の外伝的な『ガゼルの塔』を発売予定。三曾田さんは多忙の田中営業本部長の代わりに出席。

平賀和明 (ひらがわあきら) さん



**松下電器産業 株**

情報機器本部ワープロ事業部主任

ターボRでは唯一ハードを作っている。MSXがスタートしたとき各メーカーのリーダー的存在だった。お休みごとの各地でのイベントにも熱心だし、『FMパック』の再発売などの気配りもO。同社のワープロ『U1』とのデータ互換などけっこう大人に人気。



●MSXがスタートして8年。だからみんなとの付き合いも長い。つむる話もいろいろ



佐藤 悟 (さとう げい) さん



### 株アスキー

パーソナルソフトウェア事業部 ISG部長

MSX推進室とは違って独自にゲームの開発をしている。『ウィザードリィ』シリーズや、最近では『フリーコマンドーII』、光線銃を使った『ダンジョンハンター』を発売。佐藤さん自身はMSXとの関わりは古く、『MSX-Write』などの開発者でもある。

栗野 敏和 (くりの としか) さん



### 株光栄 営業部部長

光栄といえば、もう歴史シミュレーションである。最近では『提督の決断』、『信長の野望・武將風雲録』を発売。また、この秋に忍者もので1本。来年春にももう1本予定。栗野さんはパソコンの仕事始めて約2年。そのまはレコード業界にいらしたという。MSXの音楽面に興味があるという。

仁井谷 正充 (にいがや しょうとせ) さん



### 株コンパイル 代表取締役

MSXとの関わりは古く、かつてOEMメーカーとしてポニーの『ザナック』など、多数制作。現在では『ディスクステーション』で、毎月低価格のMSXソフトを提供しつづけている。MSXのソフトの発売タイトル数は、きっとコンパイルがいちばん多いのではないだろうか。今後とも活躍を期待。

◎田仲先生のお話がいちばん新鮮でした



されたとき、やり直せますし、1枚の値段も安い。

加藤 そうそう、ROMはいままで何十万個売っていても、最後の追加生産を失敗すると、いままでのもうけがパーになることもありますしね。

三曾田 バグを出したとき、ROMだと全部すてなきゃなんないんですよ。

小坂谷 それにマスターができてから、発売までの時間がディスクだと短い。

田仲 ユーザーも場所をとなくて便利です。

平賀 ところで、家電メーカーとしてはブランドイメージというものが大切で、ある日任天堂の冷蔵庫がよければ、松下の製品を買わなくなってしまうかもしれないなんて考えることがあります。そこで若い人向けのパナソニックブランドで、初めてA1を出すことになったのです。10万円以下のパソコンは今後は絶対に必要だろうということで、MSXにしたわけです。松下としてトータルに考えたうえで、はずせないと思っています。

佐藤 いまは98があってMSXがあって、それからX68000やTOWNSでしょうか。ですからマーケットとしてのMSXの相対的な魅力が上がっているのに、なぜゲーム機なのかと思います。確かに売れるものは売れるけど、売れないのはパソコン以下ですから。信念としてはパーソナルコンピュータ向けのソフトウェアが基礎なのだというアスキーの考え方のうえに、今後もやっていきます。

栗野 パソコンのなかにしめるMSXのシェアは大きくて、なんでやるのかというと、ユーザーがそこにいるからにはほかならないです。MSXユーザーは

ファミコンより高い年齢層で、そういう層にも今後も光栄のユーザーになっていてもらいたいし、その布石として今後もやっていきたいと思います。

仁井谷 当時は規格が統一されていること、スプライトの動く機種が魅力でした。そのころはMSXしかなかったのです。今後ともこのままやっていければと思います。ただ、いまは若干苦しい。ディスクステーションに入れるソフトがないからなのです。そのかわり投稿の数はものすごく増えています。さっき田仲先生がおっしゃったようにユーザーにとってプログラムが組みやすいハードなんだろうね。そういった面でMSXは大好きだし、DSのはたす役割も大きいのではないかと思います。

小坂谷 やりつづけているのは、

やっぱりもうかっているからとしかいいようがないでしょうね。それにMSXというハードは得意です。

田仲 やっぱりプログラムしやすいということにつきますよね。よく、ほかの学校の先生が来て、ほくもやろうとしたけど挫折しました、っていうんです。そういう先生に限って98でやっていたりするんです。MSXなら自分のお金で買えます。国や県、学校が買ってくれない、じゃなくてね。

加藤 家にほんとうにコンピュータが入ってくるのはどういう形かな、というのを模索しています。MSXがないと生活できないようなものにしたいですね。ちょっとおかげさすですけど……。とにかくMSXが100になるまでがんばります。

## 我々の立場から望むMSXの姿

こういういろんな立場の人が集まったことがない、ということですからこの際、それぞれの立場から本音をぶつけてください。そして今後のMSXに期待することはどんなことでしょうか。また新作の予定があったらついでにお願いします。(編)

三曾田 ぼく個人としては、MSXは大衆パソコンだと思います。ですから今後もこの路線でいってほしいと思います。それと、いまのMSXユーザーの人でこのままMSXのプログラマになろうという人は、あまりいないと思います。開発環境がよくないからです。よほど特殊な人でないかぎりMSX-PCを持

ったりしません。ぜひ、アスキーの人にはそのへんに力をいれてほしいと思います。それと、いまははっきりいえませんが、年末に新作を考えています。いまうちのメインスタッフでやっていますので期待しててください。

平賀 うちとしてはとにかく数を売りたい。今回のSTのとき



◎アスキーの佐藤さんがソ連のMSX事情を紹介。プログラマの水準がすごく高いそうだ





ここは新宿外通り。赤いネオンは座談会の行われた新ビル

も考えたのですが、機能を増やすと値段が上がる。それもいいのですが、我々としてはあえて、10万円以下の値ごろ感を大事にしようと思ったわけです。キーボードがついていても、よりフレンドリーなものにしたいと思っています。そして、一般商品としたいですね。まだまだマニアの商品ですから。

**箕浦** つぎの機種は出すのですか？

**平賀** 松下としては、過去何年も毎年新しいものを出しています。今後もそのペースですね。

**佐藤** ホームパーソナルコンピュータとはMSXの枕詞としてよく使われるのですが、むしろいいと思います。それより、コンピューティングがホビーとして楽しいのがほんとうだろうと思います。そのコンピューティ

ングをいちばん楽しめるのはMSXだろうと思います。MSXはアップルIIの後継機であって、楽しい機械だと思います。MSXはまだまだ楽しくなると思いますよ。

**栗野** ユーザー層がどれだけ広がるかということがソフトを作っている側には問題なので、物価なども上がるのがふつうですし、松下さんの値ごろ感というのも、なかなかむずかしいと思います。

**仁井谷** 投稿の数がさっきいったように増えているんです。そういうところがMSXの今後の姿のような気がします。松下さんをはじめ、ほかのメーカーの人にもがんばってほしいですね。また今後もさらに主旨をつらぬいてほしいと思います。

**小坂谷** MSX100なんて互換性をあまりひきずりすぎるのもよくないような気がします。いま見ていると、全体として現状維持的なふんいきがつづいているような感じです。できれば、いまみんなで話した可能性を実現させたスーパーMSXを作ってほしいと思います。

**田中** えーっと教育関係でいうと、ビデオをふくめてテレビにつなげるということですね。仲間と一しょに勉強会をやっていますが、ただ開発環境がいまいちかな。みんなエディタは98を使っていますからね。いい機械なのでみんなに使ってほしいと思います。

**加藤** MSXでデメリットだと思っていることは万能ナイフ的なところですね。何にでも使えるんだけど、何か1つ光るものがないという点です。新しい機械はぜひこの点をクリアしたいと思っています。

**箕浦** いままで受け身の商売をしていましたが、今度ソーサリアンの移植を始めました。MSXの市場を盛り上げるためにも、少々リスクを負ってもやっていきたいと思っています。松下さんがさっきおっしゃった方向でいく、ということであれば、今後もがんばってやりたいと思います。今年は4本ぐらい作りたいと考えています。

小坂谷卓宏(さかたかひろさん)



株ビッツ 取締役営業部長

MSXのソフトしか出したことがないというめずらしいソフトハウス。『ファミくらパロディック』などのかわいいゲームのほかに、『MIDIサウルス』、『グラフサウルス』、『シンセサウルス』などのツール類の充実が特徴になっている。今後もツールやそのデータ集などの企画が楽しみである。

田中義弘(たなかよしひろさん)



大妻・中高等学校 教諭

この座談会のなかで唯一のユーザー。学校(女子校である)では、教室のテレビにMSXを接続して、ご自分で制作されたプログラムを使って授業をすることもしばしば。MSXはグラフィックが強いので、けっこう生徒のウケがよいそうである。現在はターボRで動物図鑑を制作中。

## 座談会を終えて見えてきたMSXの素顔！

今回のようにいろんな立場の人が集まったことは、いままで1度もなかったということに少々驚きました。そういう点で有意義だったと思っています。

それはさておき、今回の座談会でMSXの市場はまだまだ熱く、各メーカーの方もやる気まんまんということがわかりました。また、田中先生の教育の

現場からのご意見は貴重でした。さらに、このように話をしている間にも、MSXの新しい素顔がどんどん発見されていることでしょう。MSXに関わるも

の1人として、それを楽しみの1つとしたいと思います。

最後に、貴重なお時間をさき、たくさんのご意見をありがとうございました。(編集部)

### やむを得ず欠席しちゃった

#### ソニーさんのコメント

ソニー株式会社パーソナルインフォメーション事業本部 企画設計課 1 係 倉見尚也さん

今回の座談会は、やむを得ず欠席しちゃいました。ので、ここでもう一度だけわけてください。わたくしどもは、MSXを、最も低価格帯のホビーパソコンとして位置づけております。現在、MSX2+であるHB-F1XVを販

売しておりますが、やはり低価格ということで、ちょっとパソコンをいじってみたいという方々に好評いただいております。このように手軽に買えるパソコンはMSXしかないわけですから、大切にしていきたいと考えております。

### やむを得ず欠席しちゃった

#### リバーヒルソフトさんのコメント

株式会社リバーヒルソフト 企画開発部企画課マネージャー 宮崎慈彦さん

行けなくてホントにごめんね。MSXについて、ほかのメーカーの人たちと一しょに語り合いたかったなあ。だって会社は福岡だし、それに僕、結婚したばかりで……ブツブツ。僕が思うに、これからのMSXは、

ソフトメーカー、ハードメーカーが一致協力することが大切なんじゃないかなあ。お互いの持っている力をパワーアップさせ、新鮮な発想で、MSXの魅力をユーザーにアピールしていかなければね。がんばりましょう！



FAN SCOOP



戦国時代をリアルに再現した、シリーズ4作目が、グレードアップされての登場だ。とつとつ48か国を統一するのだ!!

魅力のシステムを徹底紹介!!

# 信長の野望

武 将 風 雲 録

光栄

☎045-561-6861

ROM版5月23日発売予定

ディスク版5月30日発売予定

|       |         |
|-------|---------|
| 媒 体   |         |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | SRAM    |
| 価 格   | 11,800円 |

CD付きは14,200円  
ターボRの高速モードに対応

|       |         |
|-------|---------|
| 媒 体   |         |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価 格   | 9,800円  |

CD付きは12,200円  
ターボRの高速モードに対応

## 大いなる野望を抱き、信長の戦いが始まる

いよいよ、信長の野望・武将風雲録が発売される。前作にはなかった新しい要素も加えられて、おもしろさ百倍だ。

どんなところが変わったかという、東北と九州地方が増えて、全48か国になり、武将数も約700人・大名数41人になった。これ、自分の郷土の武将でプレイしたかった東北・九州の人には、うれしいかぎりだね。

システム的には、これまでの信長の野望と同じように富国強

兵・戦闘というくりかえしなだけでなく、文化・技術という新しい要素が加わっているから、茶会を開いたり、鉄砲・鉄甲船を作ったりと内政がしっかりしていることが強い国への第一歩なのだ。

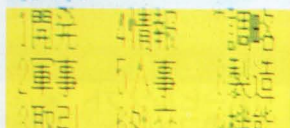
光栄ファンも、はじめてプレイする人も、眠るのがもったいないと感じてしまう。さすが、歴史シミュレーションの究めつけといわれるだけのことはあるね。

### 基本を制する者が日本を制する

シミュレーションゲームの鉄則は、基本ルールを覚えることとコマンドをよく知ること、あたりまえのことだからこそしっかり守ってほしい。的確なコマンド選びが勝者への近道だから。

武将風雲録では、文化・技術の新要素がいろんなコマンドに影響をあたえている。新しくできた製造コマンド。いくら使いたくても技術力がなければ使うことができない。使えるようになって文化が低いと生産費が高つく。結局、内政をしか

織田信長様、ご命令を  
(0-9)?



◆何事も基本が大切。この画面をずーと見ていれば、きっと悟りがひらけるぞ

りやって国力を増強させるコマンドから使っていくのがいいかもしれない。

基本を制する者が、日本を制する。忘れるな!!



◆東北・九州が増えうれしいかぎりだ。しかし、それだけ日本統一には時間がかかるぞ

### 最初の家臣は6人

武将風雲録では、選んだ大名の能力値が最初から決まっている。だから、だれでも同じ状態でプレイを始めることができるんだ。

信長を選ぶと最初の家臣は6

人から始めることになる。この6人と力を合わせて、戦国の世を戦っていくのだ。全国を統一すれば、数百人の家臣を持てるはずだ。

| 武将名  | 年  | 取  | 戦  | 数  | 忠  | 何かキーを押して下さい | 丹羽長秀 | 20 | 75 | 69 | 68 |
|------|----|----|----|----|----|-------------|------|----|----|----|----|
| 織田信長 | 21 | 95 | 87 | 80 | 1  | 佐久間信盛       | 28   | 67 | 53 | 67 |    |
| 織田信行 | 18 | 71 | 54 | 73 | 68 | 森可成         | 32   | 47 | 68 | 69 |    |
| 林通勝  | 36 | 70 | 39 | 67 | 64 |             |      |    |    |    |    |
| 柴田勝家 | 30 | 51 | 87 | 51 | 63 |             |      |    |    |    |    |

◆プレイしてしばらくつと羽柴秀吉(豊臣秀吉)が仕官を申し出る。家臣に加えれば百人力だ



# なにはなくとも国力増強

強い国を作るには、兵の数ばかり増やしてもだめ。兵を増やすにも金を払って雇わなくてはならない。内政がしっかりして

いないと他の強国にたちむかうことはできないぞ。

コツコツと国を豊かにしていくのは、はなやかな戦闘とくら

べるとつまらないかもしれないが、ここでしっかりやっておくことがあとで役にたつからがんばってやっておこう。

国を豊かにするには、お金も大事だけど、それよりも教養や文化も大事っていうのがこのゲーム。奥が深いんだ。

## 開発コマンドから始まる

しばらくは、この開発コマンド中心に進めていくのがいいだろう。何でもいうようだが、金があれば何もできないのだ。開墾・治水・町投資など開発しておけば年貢、税収として戻ってくるし民忠も上がる。一揆も起きにくくなる。技術革新・金山という新しいコマンドが増えた。金を掘るには技術力が100以上必要。技術革新をして技術力を上げれば鉄砲・鉄甲船も作ることができるぞ。

何をしていますか  
(1-6)?



◆技術力もないのに金山を選んでしまった。1月から6月までを開墾、7月から12月を町投資にするのが賢いやりかただ

## 堺 会合衆 今井宗久

武将風雲録の影の主役ともいべき男が、堺会合衆今井宗久だ。この男との友好度が政略にいろいろ影響をもたらすのだ。友好度が低いと鉄砲を売ってくれないのだから、つらいところだ。それなら、友好度を上げるにはどうするか。ひたすら取引を繰り返し総取引高を上げるのだ。少しずつではあるが友好度は上がるぞ。摂津とその隣接国では、今井を茶会に招くと友好度を上げることができる。



◆戦国武将をおそれない、今井宗久は本当にすごい人だ。この顔は、これからのお世話になるからよく覚えておけよ

## 技術革新

技術革新を  
行いますか(Y/N)?



技術力を上げるコマンドが技術革新だ。金山発掘技術・鉄砲製造技術・鉄甲船製造技術などの技術力をつけるのだ。技術力を上げるのは、たやすいことではない。政治力95の織田信長でも、わずからしか上がらないのだから金山を発掘するのに必要な100まで上げるのがいかにたいへんなことかわかるのではないだろうか。

## 文化・教養を上げよ!!

国の文化を上げ、家臣に教養をつけさせることが大名に与えられた大切な仕事になっているのが武将風雲録の大きな特徴だ。いつ起こるかかわからない戦いの

合間に家臣の教養などつい忘れてしまいがちだがアホな家臣は、しっかり教養をつけさせてやろう。今井宗久は教養のない武将とは取引すらしてくれないぞ。こころしてちょ!

| 教養        | 教養        |
|-----------|-----------|
| 1 石川数正 70 | 5 柴田勝家 51 |
| 2 滝川一益 66 | 6 菅沼定村 50 |
| 3 酒井忠次 62 |           |
| 4 林秀勝 67  |           |

◆教養51・柴田勝家に鉄砲を買わせてみよう

| 教養        | 教養         |
|-----------|------------|
| 1 織田信長 80 | 5 丹羽長秀 68  |
| 2 羽柴秀吉 62 | 6 織田信行 73  |
| 3 馬場信房 64 | 7 佐久間信盛 67 |
| 4 前田利宗 55 | 8 佐々木元助 50 |

◆教養80・織田信長が賢いにいった

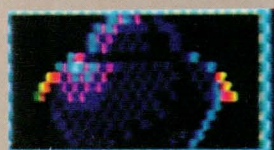
堺 会合衆 今井宗久  
(友好度 58)  
「野蛮な方に売る品物はござりませぬ」

◆なんときつい言葉。そこまでいう!

堺 会合衆 今井宗久  
(友好度 58)  
鉄砲1につき金164でお譲りいたそういかほどぞ所望で」

◆やった! 売ってくれたぞ。でも、高い

## これが茶器だ!!



茶器というのは、戦国武将の名誉ともいうべき大切な物なのだ。それだけに、取り扱いには十分注意しろ。

## 茶会



茶会を開く。参加した武将の教養が上がる。戦国の世でもそれくらいの時間を作るのが一流の大名というものだ。

## 金が出た!!

112の金を  
採掘いたしましたぞ

山師が現れ「この国の金の埋蔵量を調べましょう」といってきたら調べてもらえばいいだろう。技術力が100以上になったらいよいよ発掘にかろう。ただ、金堀り職人は1ターンに1回しか働いてくれないから注意しろ!!

## おなじみの開墾・治水・町投資

基本中の基本というべきコマンドが開墾・治水・町投資。国をうるおす必須コマンドだね。いちばん世話になるコマンドだから、効果的な使い方をつかむことが大切。収入に直接ひびいてくるからこまめに値を上げるようにしよう。しかし、かまわないうちでも国民は、がまんしてくるので、うまく操るコツも覚えてくれ。要するに、各コマンドのさじ加減が大事なところ。ムダなどところにお金や時間を使うのも考えものだ。



◆しばらく開墾・治水・町投資をしないで行くと……農民パワーが爆発!! 一揆が起こった。これだけは、避けたいね。

## 築城も忘れるな!!

築城を  
行いますか(Y/N)?



籠城戦にならないかぎり、あまり必要ではないが、敵に攻めこまれてからでは遅すぎる。備えあれば憂いなしだ。

さあ、いよいよ軍備増強だ!!



# 軍備を整えて戦いにそなえる

コツコツ内政を充実させてくれば、そろそろ戦いに出てみたくなるのが、普通の人というものだ。だが、戦いはそんなに甘いものではない。コンピュータは、常に最良の作戦を考えている。その武將と戦わなくてはな

らないのだから、軍備を整え最強の部隊に向かっていくのが被害を最小にする唯一の方法だ。

兵を雇い、鉄砲を用意するのが基本だろう。雇った兵の兵忠を上げたり訓練で鍛えることも必要だ。鉄砲を手に入れるには、

買うか製造するしかない。教養値が高ければ安く作れるし、安く買える。文化・教養がここでも関わってくる。さあ、領地拡大のため軍備を整え、戦いに備えるのだ。さあ、いよいよ、らしくなってきたぞっ！

何を行いますか  
(1-7)?

1移動 4共同戦 7兵施し  
2輸送 5兵雇用  
3合戦 6訓練

## 1 兵を雇う



兵をいくら買いますか (1-10)?

|         |    |          |    |
|---------|----|----------|----|
| 1. 織田信忠 | 80 | 5. 佐久間信盛 | 67 |
| 2. 織田信行 | 74 | 6. 林通時   | 67 |
| 3. 森可成  | 69 | 7. 柴田勝家  | 51 |
| 4. 丹羽長宗 | 68 |          |    |

さあ、兵を雇ってみよう。数が増えれば敵も攻めこんでこない。

## 兵忠



兵に何をしますか? (1-11)?

|         |          |          |          |
|---------|----------|----------|----------|
| 1. 兵忠上げ | 2. 兵忠下げ  | 3. 兵忠上げ  | 4. 兵忠下げ  |
| 5. 兵忠上げ | 6. 兵忠下げ  | 7. 兵忠上げ  | 8. 兵忠下げ  |
| 9. 兵忠上げ | 10. 兵忠下げ | 11. 兵忠上げ | 12. 兵忠下げ |

前作の徴兵が兵雇用に変わった。つまり、金さえ用意できれば、いくらでも兵をもてるんだ。でも雇ったばかりの兵は、ちゃんと働いてはくれない。戦局が危

うなってくると脱走したりする。そんなことになったら大変だね。金さえ与えれば忠誠心は上がるから十分与えるのがいいと思うよ。

## 訓練



兵に何をしますか? (1-11)?

|         |          |          |          |
|---------|----------|----------|----------|
| 1. 兵忠上げ | 2. 兵忠下げ  | 3. 兵忠上げ  | 4. 兵忠下げ  |
| 5. 兵忠上げ | 6. 兵忠下げ  | 7. 兵忠上げ  | 8. 兵忠下げ  |
| 9. 兵忠上げ | 10. 兵忠下げ | 11. 兵忠上げ | 12. 兵忠下げ |

金で雇った兵は、いわば「しろ」と。だから、戦闘のしかたをまったく知らないんだ。それでは、ちょっと困るよね。だから、この訓練コマンドを使って鍛えて

やろう。訓練コマンドは、金が多すぎるとかからないから、行動力はあるけど金はないなんてときに使うのが効果的。最初はみんな貧乏だもんね。

## 2 鉄砲を買う



いかなる御用で (1-4)?

|       |        |        |        |
|-------|--------|--------|--------|
| 1. 米売 | 2. 鉄砲  | 3. 鉄砲  | 4. 米売  |
| 5. 米売 | 6. 鉄砲  | 7. 鉄砲  | 8. 米売  |
| 9. 米売 | 10. 鉄砲 | 11. 鉄砲 | 12. 米売 |

最強の武器・鉄砲。たくさん持てるだけの資金はあるか。

## 今井宗久



金に何をしますか (1-11)?

|             |              |              |              |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  |
| 5. 金に何をしますか | 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  |
| 9. 金に何をしますか | 10. 金に何をしますか | 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか |

ゲームを始めて間もないころに、確実に鉄砲を手に入れようと思ったら、今井宗久と取引をするしかない。友好度が低いと売って

れるようになって、友好度が低いと値段が高いんだ。早く友好度が上がるように努めよう。も〜、民間人にこんなに頭を下げなくちゃいけないなんてっ！

## 闇商人



金に何をしますか (1-11)?

|             |              |              |              |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  |
| 5. 金に何をしますか | 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  |
| 9. 金に何をしますか | 10. 金に何をしますか | 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか |

鉄砲はとても高価だから、なかなか今井宗久から買うことはできない。貴重な鉄砲を手に入れられないのは、戦略的に不利。しかし、武將風雲録では、闇商

人がたまに現れる。いつ現れるか、あるいは値段さえはつきり決まっていな。だが今井宗久から買うよりは安い。ただ、不良品もあるので注意。

## 3 技術力アップ



技術革新を行いますか (Y/N)?

織田信行 費用 20

技術力アップ!! うれしいね。さあ、どんどん作るぞ。

## 鉄砲



金に何をしますか (1-11)?

|             |              |              |              |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  |
| 5. 金に何をしますか | 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  |
| 9. 金に何をしますか | 10. 金に何をしますか | 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか |

技術力が250を越えたら鉄砲を作ろう。100の鉄砲は200の足軽とも十分戦える。特に、籠城戦のときにはその威力は絶対的だ。鉄砲は、製造を

命令してから3か月たたないとできてこない。製造中の追加もできないので計画的に製造するように、こころがけよう。うーむシビアだね。

## 鉄甲船



金に何をしますか (1-11)?

|             |              |              |              |
|-------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  |
| 5. 金に何をしますか | 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  |
| 9. 金に何をしますか | 10. 金に何をしますか | 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか |

技術力が500を越えたら鉄甲船を作ろう。武將風雲録では海戦ができるようになった。ただ、安房と相模・武蔵間と瀬戸内海沿岸でしか起こらない。だが、

相手が籠城してしまったら海戦は起こらないので、そんなに重要ではないかもしれない。しかし、海戦が起きたときには、大砲のある鉄甲船は強力だ。

## 敵を知り戦略をたてる。これぞSLG!!

### 情報



金に何をしますか (1-5)?

|              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか  | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  | 5. 金に何をしますか  |
| 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  | 9. 金に何をしますか  | 10. 金に何をしますか |
| 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか | 13. 金に何をしますか | 14. 金に何をしますか | 15. 金に何をしますか |

敵を知り、己を知ることが戦略をたてる第一歩だ。忍者をどんどん使ってまわりの国のようすを探れ

### 外交



金に何をしますか (1-5)?

|              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか  | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  | 5. 金に何をしますか  |
| 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  | 9. 金に何をしますか  | 10. 金に何をしますか |
| 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか | 13. 金に何をしますか | 14. 金に何をしますか | 15. 金に何をしますか |

まわりが徴民だらけでは夜も寝ていられない。同盟・婚姻をうまく使おう。しかし、戦国の世いつ破棄されるかわからない

### 人事



金に何をしますか (1-5)?

|              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか  | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  | 5. 金に何をしますか  |
| 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  | 9. 金に何をしますか  | 10. 金に何をしますか |
| 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか | 13. 金に何をしますか | 14. 金に何をしますか | 15. 金に何をしますか |

家臣を直接めんどろみるのが人事のコマンド。その中でも、茶器没収は危険だ。忠誠心が下がる。野に下ってしまうことも

### 調略



金に何をしますか (1-5)?

|              |              |              |              |              |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 1. 金に何をしますか  | 2. 金に何をしますか  | 3. 金に何をしますか  | 4. 金に何をしますか  | 5. 金に何をしますか  |
| 6. 金に何をしますか  | 7. 金に何をしますか  | 8. 金に何をしますか  | 9. 金に何をしますか  | 10. 金に何をしますか |
| 11. 金に何をしますか | 12. 金に何をしますか | 13. 金に何をしますか | 14. 金に何をしますか | 15. 金に何をしますか |

どれも、成功する可能性が非常に低い。成功しても、たいした効果を望めない。それでもつい使ってしまうふしぎなコマンド



# 信長と戦いをくりひろげる、主要大名たち

国力も充実し、軍備も整ったところで、いよいよ出陣だ。同盟・婚姻・共同戦など利用できるものはうまく使い、有利に戦えるように作戦をたてよう。敵国

の1.5倍以上で攻めこむと相手は、籠城する確率が高くなる。兵糧の準備はできているか。信長は、その野望を成し遂げることができるか。それは、プレイ

しているキミの戦略にかかっている。史実ではかなうことがなかった信長の夢をかなえてやってくれ。

では、主要14大名を紹介しよう。

う。どの大名も全国統一を狙えるだけの十分な力をもっているから、信長以外でプレイする人は戦略をたてる参考にしてい。それでは健闘を祈る。

## 第一国 陸奥 伊達晴宗



| 伊達晴宗  | 陸奥大名   | 伊達晴宗   |
|-------|--------|--------|
| 行動 69 | 金 183  | 石高 376 |
| 武将 5  | 兵糧 175 | 治水 58  |
| 兵 80  | 鉄砲 10  | 商業 274 |
|       | 技術 0   | 文化 55  |
|       |        | 城 354  |

独眼竜政宗の祖父にあたるのが、この晴宗だ。家臣が4人と少ないのが気になる。隣接国が少ないのが救いだ。

## 第二十五国 近江 浅井久政



| 浅井久政  | 近江大名   | 浅井久政   |
|-------|--------|--------|
| 行動 57 | 金 215  | 石高 412 |
| 武将 5  | 兵糧 215 | 治水 63  |
| 兵 100 | 鉄砲 25  | 商業 375 |
|       | 技術 50  | 文化 67  |
|       |        | 城 475  |

技術力50は序盤戦にはいい設定。ただ隣接国が7国もあるのはつらい。美濃の斎藤道三と同盟が結べればいいのだが。

## 第四国 越後 上杉謙信



| 上杉謙信  | 越後大名   | 上杉謙信   |
|-------|--------|--------|
| 行動 67 | 金 224  | 石高 468 |
| 武将 8  | 兵糧 219 | 治水 60  |
| 兵 150 | 鉄砲 20  | 商業 329 |
|       | 技術 0   | 文化 62  |
|       |        | 城 438  |

越後は、石高・商業とも高いので、初めから軍備に力を入れられる。隣接している国の情報をしっかりつかもう。

## 第三十一国 摂津 三好長慶



| 三好長慶  | 摂津大名   | 三好長慶   |
|-------|--------|--------|
| 行動 79 | 金 248  | 石高 415 |
| 武将 5  | 兵糧 189 | 治水 60  |
| 兵 100 | 鉄砲 50  | 商業 495 |
|       | 技術 50  | 文化 88  |
|       |        | 城 326  |

初めから4国を持つ。各城主は能力値が高い。40・41国は兵も少なく国も貧しい。敵対している足利義輝には注意だ。

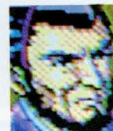
## 第十三国 相模 北条氏康



| 北条氏康  | 相模大名   | 北条氏康   |
|-------|--------|--------|
| 行動 94 | 金 189  | 石高 284 |
| 武将 10 | 兵糧 182 | 治水 65  |
| 兵 140 | 鉄砲 30  | 商業 358 |
|       | 技術 0   | 文化 68  |
|       |        | 城 820  |

堅城小田原城は820という防御度をもつ。風魔小太郎・北条幻庵など特徴ある家臣を上手に使いこなせ。

## 第三十七国 安芸 毛利元就



| 毛利元就   | 安芸大名   | 毛利元就   |
|--------|--------|--------|
| 行動 100 | 金 181  | 石高 378 |
| 武将 10  | 兵糧 198 | 治水 66  |
| 兵 100  | 鉄砲 25  | 商業 370 |
|        | 技術 0   | 文化 68  |
|        |        | 城 380  |

領国は2つ。元就の三男・小早川隆景は、優れた能力値を持つ軍師として存在する。敵対する周防・大内をたたく。

## 第十四国 甲斐 武田信玄



| 武田信玄  | 甲斐大名   | 武田信玄   |
|-------|--------|--------|
| 行動 92 | 金 280  | 石高 270 |
| 武将 8  | 兵糧 215 | 治水 69  |
| 兵 110 | 鉄砲 20  | 商業 270 |
|       | 技術 0   | 文化 57  |
|       |        | 城 211  |

甲斐と信濃の2国を持ち、北条氏康・今川義元と同盟を結んでいる。家臣にも恵まれているので、プレイしやすい。

## 第四十三国 土佐 長宗我部国親



| 長宗我部国親 | 土佐大名   | 長宗我部国親 |
|--------|--------|--------|
| 行動 63  | 金 161  | 石高 270 |
| 武将 4   | 兵糧 178 | 治水 55  |
| 兵 70   | 鉄砲 10  | 商業 240 |
|        | 技術 0   | 文化 60  |
|        |        | 城 310  |

四国地方の国は、どれも弱小国だ。この土佐の国でさえ、兵は70、国は貧しい。3人の家臣では、つらいところだ。

## 第十五国 駿河 今川義元



| 今川義元  | 駿河大名   | 今川義元   |
|-------|--------|--------|
| 行動 87 | 金 238  | 石高 340 |
| 武将 7  | 兵糧 234 | 治水 62  |
| 兵 130 | 鉄砲 30  | 商業 393 |
|       | 技術 0   | 文化 80  |
|       |        | 城 325  |

初めから3国を持っている。家臣には松平元康(徳川家康)がいる。尾張の織田・美濃の斎藤には注意しろ。

## 第四十四国 豊後 大友宗麟



| 大友宗麟  | 豊後大名   | 大友宗麟   |
|-------|--------|--------|
| 行動 83 | 金 182  | 石高 423 |
| 武将 10 | 兵糧 234 | 治水 59  |
| 兵 120 | 鉄砲 35  | 商業 351 |
|       | 技術 50  | 文化 72  |
|       |        | 城 255  |

九州地方で、いちばんの強国だ。120の兵と9人の家臣をうまく使い、肥前・龍造寺をつぶしてしまえ。

## 第二十二国 越前 朝倉義景



| 朝倉義景  | 越前大名   | 朝倉義景   |
|-------|--------|--------|
| 行動 46 | 金 240  | 石高 424 |
| 武将 7  | 兵糧 230 | 治水 63  |
| 兵 130 | 鉄砲 25  | 商業 380 |
|       | 技術 0   | 文化 79  |
|       |        | 城 379  |

石高・商業・文化が高い。茶器も良いものを持っている。自分の能力と家臣には恵まれていないのがおしい。

## 第四十五国 肥前 龍造寺隆信



| 龍造寺隆信 | 肥前大名   | 龍造寺隆信  |
|-------|--------|--------|
| 行動 62 | 金 178  | 石高 410 |
| 武将 7  | 兵糧 220 | 治水 57  |
| 兵 110 | 鉄砲 30  | 商業 384 |
|       | 技術 50  | 文化 69  |
|       |        | 城 328  |

鍋島直茂以外の家臣は、目立つものがない。同盟国もないのは、つらい。わりと国が豊かなのが救いだ。

## 第二十三国 美濃 斎藤道三



| 斎藤道三  | 美濃大名   | 斎藤道三   |
|-------|--------|--------|
| 行動 89 | 金 224  | 石高 410 |
| 武将 6  | 兵糧 225 | 治水 61  |
| 兵 140 | 鉄砲 25  | 商業 420 |
|       | 技術 0   | 文化 77  |
|       |        | 城 525  |

石高・商業はトップクラス。兵も140と強力だ。斎藤義竜は、史実と同じように忠誠心が低い。要注意だ。

## 第四十八国 薩摩 島津貴久



| 島津貴久  | 薩摩大名   | 島津貴久   |
|-------|--------|--------|
| 行動 75 | 金 188  | 石高 380 |
| 武将 8  | 兵糧 192 | 治水 53  |
| 兵 100 | 鉄砲 100 | 商業 365 |
|       | 技術 250 | 文化 61  |
|       |        | 城 189  |

技術力250。すぐにも鉄砲の製造ができる。100の鉄砲をもっと増やして九州地方を制圧してしまえ。



FAN ATTACK

日本帝国海軍、太平洋でかく戦えり

# 提督の決断

シナリオ1 攻略・前編

太平洋戦争で日本海軍がどうしても成し遂げられなかった、太平洋全域の制圧。今回からのアタックではシナリオ1でこれを達成していくぞ！

光荣

☎045-561-6861

発売中

|       |                                                                                     |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 媒体    |  |
| 対応機種  | MSX2/2+                                                                             |
| VRAM  | 128K                                                                                |
| セーブ機能 | SRAM                                                                                |
| 価格    | 14,800円                                                                             |

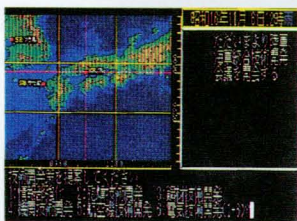
CD付きは17,200円  
ターボ目的高速モードに対応

## 戦争に勝つために

昭和16年。連合国の日本に対する経済封鎖は、日米関係をますます悪化させていた。そして11月になると状況を好転させるには、もはや武力しかないとの結論に達したのだ……。

短期決戦を目指し味方の被害を極力抑えて勝つことを目標としよう。この目標を達成するために、電気技術力を高く設定した。これは敵が我が艦隊を発見するまでに、電波探信儀で敵艦隊を発見するためだ。それから制空権を確保するため、航空機技術力にも力を入れておいた。

また、重点作戦目標は資源が



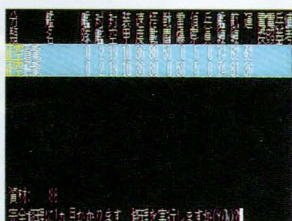
④せつと技術力を引き上げよう



③技術の振り分けはこれでいいだろう……

豊富な南方の連合国基地に決定した。少しでも連合国側との経済力の差を小さくするのだ！

それから空母の完全修理も実行する。搭載機数を少しでも増やし、電波探信儀を搭載するためだ。まずは蒼龍と飛龍を修理しておくぞ。



⑤速度と対空火力に重点をおいて修理する

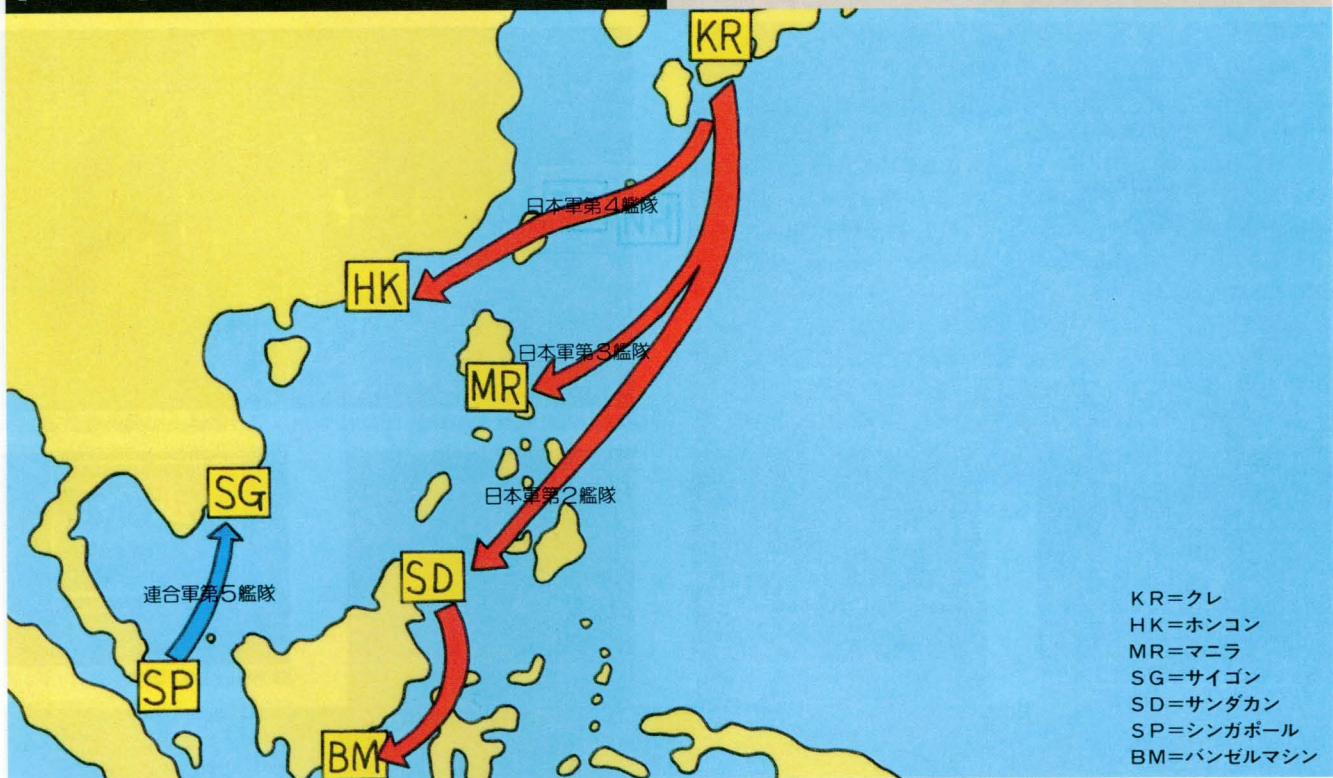
| 人 名       | 艦船 | 航空 | 作戦 | 勇猛 |
|-----------|----|----|----|----|
| 黒 島 亀 人   | 14 | 19 | 64 | 5  |
| 古 賀 峰 一   | 23 | 22 | 32 | 25 |
| 田 中 頼 三   | 29 | 53 | 11 | 9  |
| 豊 田 副 武   | 21 | 26 | 29 | 26 |
| 南 雲 忠 一   | 4  | 23 | 49 | 16 |
| 西 村 祥 治   | 21 | 4  | 42 | 35 |
| 山 口 多 聞   | 14 | 62 | 23 | 3  |
| 有 馬 正 文   | 5  | 42 | 44 | 11 |
| 伊 藤 整 一   | 37 | 18 | 7  | 40 |
| 井 上 成 美   | 10 | 39 | 12 | 41 |
| 宇 垣 纏     | 5  | 21 | 20 | 56 |
| 及 川 古 志 郎 | 21 | 39 | 29 | 13 |
| 小 沢 治 三 郎 | 19 | 60 | 13 | 5  |
| 大 西 龍 治 郎 | 42 | 39 | 9  | 12 |
| 角 田 覚 治   | 18 | 31 | 48 | 5  |
| 山 本 五 十 六 | 1  | 57 | 22 | 22 |
| 吉 川 潔     | 28 | 19 | 35 | 20 |
| 栗 田 健 男   | 10 | 29 | 4  | 59 |
| 五 藤 存 知   | 38 | 26 | 20 | 18 |
| 友 長 丈 一   | 36 | 13 | 33 | 15 |



## 両軍侵攻図

1941年11月～  
1941年12月

シナリオ開始から1か月半の両軍の侵攻図。赤が日本軍、青が連合軍だ。戦場が南だけに限られているのは戦力を分散して戦いたくなかったから。



## 資源地帯の制圧

重点作戦目標の達成のための作戦は以下の通り。

戦艦2隻を主力とする第2艦隊がサンダカンおよびバンゼルマシン基地を占領する。また、この方面で最も強力なマニラ基地には、戦艦4隻を主力とする第3艦隊に占領させる。この3基地で敵の補給を分断する。

11月9日、補給の終わった第2艦隊が出撃した。一刻も早く目標を占領するために、艦隊の燃料は50%しか積みこまない。片道の燃料で十分だ。最初の目標はサンダカン基地。

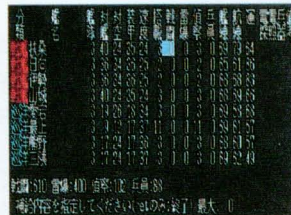
11月16日には第3艦隊が補給



①これが第2艦隊の主力だぞ

を終えて、マニラ基地の占領へと出撃していく。こちらも艦隊の燃料は50%しか積みこんでいない。

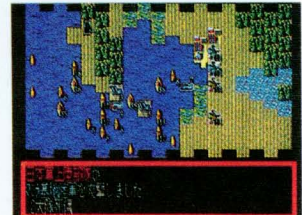
11月17日、第2艦隊がサンダカン基地へ到着。上陸を開始した。完全に不意をつかれた敵は抵抗できないままに壊滅してし



②これは、かなり強力な第3艦隊だ

まった。艦隊の燃料の補給をしつつ、サンダカン基地の住民友好度を上げておく。燃料の補給が終わったら、バンゼルマシン基地攻略へ出撃だ。

11月23日、第3艦隊がマニラ基地への攻撃を開始。敵の配備していた機雷で駆逐艦を失いな



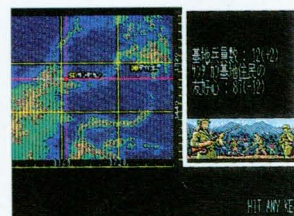
③激戦の繰り広げられるマニラ基地

がらも守備隊へ激しい砲撃を加えていく。

12月1日には第2艦隊がバンゼルマシン基地へ上陸をし、あっさりと守備隊を全滅させて占領した。そして同日の夜には頑強に抵抗を続けていたマニラ基地もついに陥落した。



④原油の豊富なサンダカンを奇襲した！



⑤兵員を現地調達。いいのかな？



⑥バンゼルマシン基地にも上陸したぞ



⑦抵抗の激しかったマニラもついに……



# 大陸の重要拠点の制圧

奇襲作戦で制圧したマニラ～サンダカン～バンゼルマシンの3つの基地。これで分断された連合軍のうち、大陸の重要拠点の制圧をしなければならないだろう。この任務のために金剛、榛名、比叡、霧島の4隻の高速戦艦を主力とする第4艦隊が出撃した。なんとか艦隊が輸送している40大隊でホンコンとハノイを攻略してもらいたい。内陸のジュウケイ基地には強力な地上部隊がいるから、包囲して補

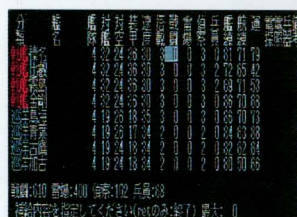
給を絶つ必要があるのだ。また敵艦隊の出現に備えて高速な水雷戦隊を編成しておく。

11月27日、ホンコン基地守備隊と戦闘に突入した。戦艦や巡洋艦で砲撃を加えて、敵の砲台や航空機を破壊し28日には占領することができた。占領後は、すみやかに補給するためタイナン基地へ寄港する。

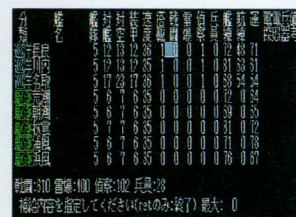
どうやらまだ敵艦隊は発見されていない。我が日本軍の作戦は順調に進んでいるようだ。



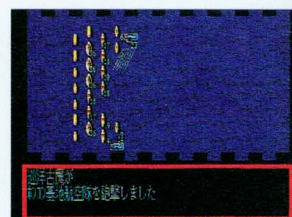
圧倒的な戦力でホンコン基地へ上陸開始。もはやホンコン基地陥落は時間の問題か？



第4艦隊は練度の高い精鋭部隊だ！



第5艦隊は高速な水雷戦隊として編成



ホンコン基地が第4艦隊に空襲してきた



ついにホンコン基地も占領！

# そして、戦果の報告！

12月2日、第4艦隊はタイナン基地へ補給のために寄港した。南方制圧作戦は予定よりも順調に進んでいるぞ。

この時点で我が日本軍は、重点作戦目標をすべて達成している。敵基地の守備隊との戦いで被害を受けた艦艇は多いが、撃沈されてしまったのは駆逐艦2隻だけだ。沈没した駆逐艦はど

ちらも上陸作戦を支援中に機雷に接触したのだ。さすがにこれだけは防ぎようがない。その艦の運を信じるしかないぞ。

目標が達成できたので、瀬戸内海で訓練をしていた第1艦隊を帰港させる。ここで戦果に対する国民の評価が出された。

評価は78点だ。目標をすべて達成したのだが……。やはり敵

艦隊を撃破していないというのがいけなかったのかもしれない。どうも国民の評価は、なかなか厳しいようだ。それでも国民の士気は7も上がった。これで予算と兵員が得やすくなったのだ。これからの戦いが多少有利になるだろう。

破竹の勢いで侵攻していく我が日本軍のまに、敵艦隊はど

のようにして立ち向かってくるのか興味のあるところだ。



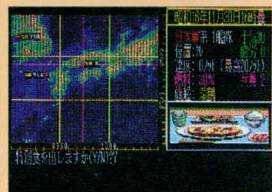
これが今回の我が軍の被害だ

| 日本軍 戦果報告            |              |            |  |
|---------------------|--------------|------------|--|
| 味方基地数 27(+4)        | 敵 基地数 23(-4) |            |  |
| 重点作戦目標              | 味方艦船数        | 敵艦船数       |  |
| マニラ 達成              | 正規空母 6(+0)   | 正規空母 3(+0) |  |
| サンダカン 達成            | 軽空母 3(+0)    | 軽空母 0(+0)  |  |
| バンゼルマシン 達成          | 駆逐艦 0(+0)    | 駆逐艦 0(+0)  |  |
|                     | 巡洋艦 10(+0)   | 巡洋艦 10(+0) |  |
|                     | 駆逐艦 30(+0)   | 駆逐艦 13(+0) |  |
|                     | 潜水艦 31(-2)   | 潜水艦 7(+0)  |  |
|                     | 潜水艦 8(+0)    | 潜水艦 0(+0)  |  |
| あなたの成績は 78 点です      |              |            |  |
| 国民士気が 57(+7) となりました |              |            |  |

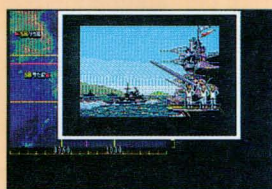
これが戦果の報告だ。敵から基地を4つ奪い取ることができたが、敵の艦艇にはまったく被害を与えていない。この報告は両軍の戦力比較に便利だぞ

## 第1艦隊の仕事

重点作戦目標を達成したときに第1艦隊が母港にいと戦果が報告されない。つまり国民士気が上がり損してしまうのだ。しかし目標達成直前に出港させておき、目標達成後に帰港すれば評価されるのだ。この技は頻繁に使うことになるだろう。



士気を上げるため特別食も出さちゃう



訓練のために第1艦隊が出港する



そして帰港してしまうのだった……



## 敵艦隊の出現!

昭和16年12月10日、ついに敵艦隊を発見した。プリンス・オブ・ウェールズ、レパルスの2隻の戦艦を主力とするイギリス東洋艦隊だ。敵艦隊はサイゴン基地へむけて航行している。第4艦隊をサイゴン基地防衛のためタイナン基地から出撃させる。サイゴン基地は艦隊が到着するまで持ちこたえられるのだろうか。かなり不安だ。

12月11日、サイゴン基地航空隊が敵艦隊を捕捉。攻撃をかけることができた。だが天候は非情にも雨。ほとんど損害を与えることができなかった。夜になると、ついに敵艦隊が上陸作戦を開始した。敵兵員は24大隊。これを迎え撃つ守備隊はわずか10大隊しかいない。だが士気の高い日本軍守備隊は敵上陸部隊を各個撃破。被害を出さずに6大隊を撃破した。

翌日も激闘が続く。まず12時

に航空部隊が敵艦隊に襲いかかっていく。今度は晴れていたのに敵戦艦を2隻とも大破させることができた。だが16時になると敵艦隊が守備隊に対して砲撃を開始。基地の砲台が必死に応戦し敵戦艦を2隻とも撃沈することができたが、守備隊は5大隊を失ってしまった。

4日目になると待ちに待った第4艦隊が到着し、かろうじてサイゴン基地は守られた。

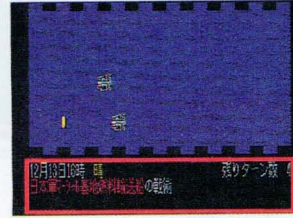
だが敵艦隊はテニアンおよびマーシャル付近にも出現している。上陸はしてこないようだがどう対処するべきか?



① テニアン基地へ現れた敵艦隊と交戦中の基地航空部隊。我が軍がやや不利か?



② マーシャルの輸送船団が襲われている



③ またマーシャルの輸送船団が……

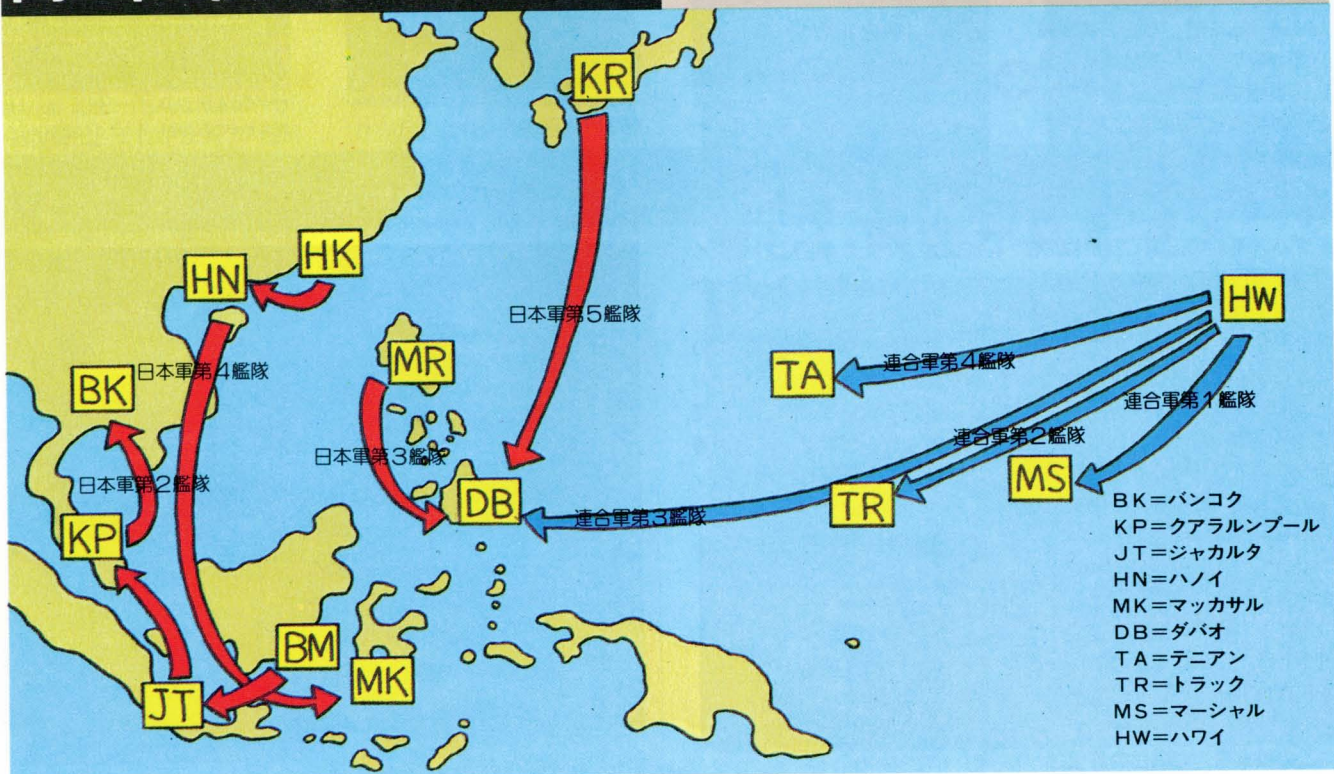


④ サイゴン付近の敵艦はこれで消滅した

## 両軍侵攻図

1942年1月～  
1942年2月

日本が南方を抑えるためにとった侵攻路(赤)と、連合軍の反撃してきた航路(青)がこの図だ。まだまだ日本が押しているぞ。





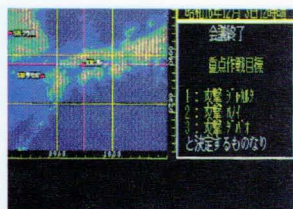
## 安全な補給路の確保

占領した南方の基地の防衛を楽にするため、防衛ラインを前進させることにした。それはジャカルタ基地とダバオ基地を占領することだ。それから孤立した敵基地を、ハノイから南へ順に占領していくことにする。

まず第4艦隊がハノイ基地へ上陸を始めた。圧倒的な戦力のまえにハノイ基地の守備隊は抵抗できないまま壊滅し、我が軍はハノイ基地を無傷で占領することができた。残り燃料の少ない第4艦隊は補給のためサンダカンへ寄港させることにした。第4艦隊が去ってすぐに敵艦隊がハノイ基地へ攻撃してきたが、たいした戦力ではないので見逃すことにする。

12月14日夜、第2艦隊はジャカルタ基地への上陸作戦を開始した。艦隊士気の高い第2艦隊は、敵にほとんど抵抗をさせないうちにジャカルタ基地の効力に成功した。さっそく補給して次の目標へ出撃だ。

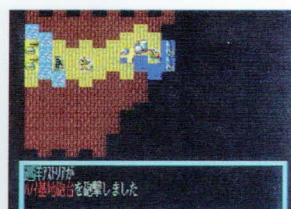
12月16日夜には第3艦隊がダバオ基地へ上陸した。敵の守備隊が頑強に抵抗したため、18日に占領したときには、わずかな兵員しか残らなかった。



② 2度目の作戦会議の結果だ。今回は楽に達成できそうだ



④ 上陸後4時間もかからずに、あっさりとハノイ基地は陥落してしまった……



⑤ ハノイ基地に襲いかかる敵艦隊。これくらいなら、かまわなくても平気だな



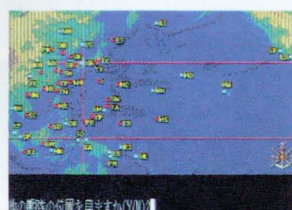
⑥ 圧倒的な戦力でジャカルタ基地に襲いかかる日本軍第2艦隊。このまま一気に押し切ってしまう～



⑦ ダバオ基地へ上陸をする第3艦隊。敵の敷設した機雷で戦艦が炎上してしまっている。本当に機雷はこころざしに邪魔をしてくれる



⑧ 我が軍の重要な拠点になるジャカルタ基地もついに陥落したので



⑨ 現在の戦況はこんなもの。我が日本軍がかなり押ししているぞ



⑩ ダバオ基地もかろうじて制圧。だが被害が大きくこの基地を守れそうにはない

## 再び戦果の報告

ダバオ基地の占領で2度目の重点作戦目標も、なんとか達成した。前回と同様、瀬戸内海で訓練をしていた第1艦隊が帰港することになった。

今回の作戦行動中に、我が軍はまた1隻の駆逐艦を失ってしまった。これも機雷による沈没だ。まったく機雷というものは危険極まりない存在だ。

また、サイゴン基地近海で戦艦2隻と駆逐艦4隻を撃沈したのだが、シナリオ開始時よりも戦力が増えている。これは一刻も早く資源地帯を完全に確保しなくてはなるまい。

この戦果報告で国民の評価は

86点がついた。前回よりもよくなっている。国民士気も9上がったって86になった。

完全修理(技術開発)と訓練の繰り返しによって、第1艦隊の戦闘準備も整いつつある。3度目の重点作戦目標は、続々と増えつつある敵艦隊をどうにかしたいところだ。



⑪ あっさりと達成したのに評価が高い

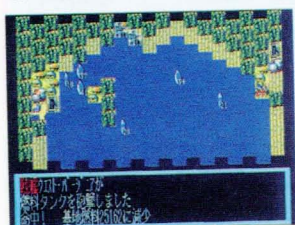


⑫ シンガポール基地から出撃してきたイギリス艦隊は、この通り全滅してしまっただけで南方の基地を荒らされずに済みそうぞ



## 連合軍の反撃だ!

ついに連合軍の大規模な反撃が始まった。戦艦部隊が我が軍の手薄な基地を狙って砲撃。さらに敵機動部隊が我が軍の輸送船団を襲っている。しかし無念にも、迎撃できる艦隊が近くにいない。さらに敵はトラック基地へ上陸してきた。決死の覚悟



④圧倒的な兵力で上陸してきた連合軍

で守備隊が抵抗するが敵は46大隊も上陸している。やむを得ずトラック基地は放棄して、転進という名の撤退をすることにした。おまけにダバオ基地が奇襲され、占領されてしまったのだ。ダバオを襲った敵艦隊を無事に帰してなるものか!



⑤もちろんかなうわけなく陥落してしまう

⑥トラック基地へ奇襲してきた敵艦隊



⑦トラック基地は放棄してしまっ

## 転進の決断

敵が上陸してきて、絶対にかなわないときは基地を放棄してしまうといい。勝ち目のない戦いで戦力を消耗するよりは、その戦力をほかのところで使ったほうがいいからだ。放棄するときは資材なども忘れずに回収しよう。



⑧どうみても勝ち目はないだろう

## 本格的な決戦への準備を整える

連合軍の反撃は予想されていたこと。基地の航空部隊でなんとか時間を稼いで、その間に決戦の準備をするしかない。

バンコク基地など、我が軍の背後を脅かす敵基地をどんどん占領していくぞ。我が日本海軍の各艦隊の士気は高い。おそらく今ならば敵の抵抗をふりきって、すぐに基地を占領できるだろう。第2~第4までの艦隊を総動員だ。それからすでに占領している基地へ、軍政のために駆逐艦1隻の艦隊を編成をして派遣する。そして住民友好度を上げてしまおう。また目標が占領ができしだい艦隊をマッカサル基地へ集結。ソロン、ピアクへの侵攻準備をしておくのだ。

12月24日夜、ダバオを占領した敵艦隊が引き揚げようとしているところに第5艦隊が襲いかかる。ここに激しい艦隊戦が発生した。この海戦で敵戦艦を2



⑨マッカサルを攻撃する第4艦隊

隻撃沈したが、第5艦隊の主力である巡洋艦3隻が撃沈されたため、第5艦隊はサンダカン基地へ退却させなくてはならなかった。これはかなり厳しい状況になってきている。

今回は遂に第1艦隊が出撃するぞ。目標はもちろん敵艦隊を撃滅することだ!



⑩シンガポールを攻撃中の第2艦隊



⑪クアラランブルを攻撃する第2艦隊

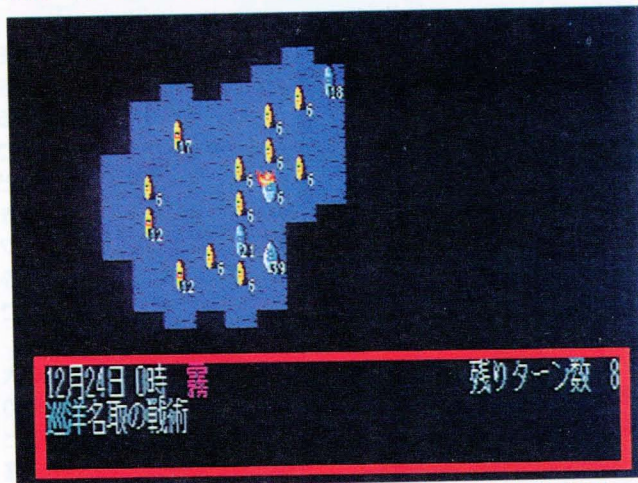


⑫激戦の末シンガポールを占領した



⑬強力な航空部隊をかわしてなんとか占領

## 激しい戦闘が続くぞ!



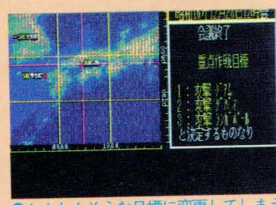
⑭ダバオを占領した敵艦隊と格闘する第5艦隊の雄姿。霧がちょっと気になるところだ



⑮南方の最後の敵基地もここに陥落した

## 作戦目標の変更

予想外の敵の攻撃などで重点作戦目標の達成が困難だと思ったら、すぐに会議を開いて目標を変更してしまおう。目標が達成できずに国民士気が下がってしまう、なんてことは絶対にさげなければならないぞ。



⑯かんたんそうな目標に変更してしまえ



# FAN★RADIO★

これまで付属アプリケーションを使うしかやる  
ことがなかったMSXView。しかし、いよいよそ  
の真価を発揮すべく、周辺ソフト(アプリケーショ

ン)が本格的に整い始めてきたぞ。今回は、その第  
1弾『ViewCALC』と、デスクアクセサリ集『お  
まけディスク』を紹介するのである。

## 表計算ソフト ViewCALC

アスキー  
☎03-3486-8080  
5月末発売予定

|            |         |
|------------|---------|
| 媒体         | LD 2DD  |
| 対応機種       | MSX R   |
| セーブ機能      | ディスク    |
| 価 格        | 14,800円 |
| MSXViewが必要 |         |

大量の計算をテキパキこなすクレバー(賢い)なヤツ!!

### とてもかんたん、なのに高性能!

表計算ソフトとはなにか、と  
いうと、極端にいえば画面上の  
表に書きこんだ数値を即座に計  
算して、結果を出してくれるソ  
フトのこと。といってもおそらく  
ピンとこないだろうから、右  
の大きな写真を見てほしい。い  
ろいろと数字が書いてあるけれ  
ども、実はキーボードから入力  
したのはタイトル、科目、名前、  
それぞれの科目の得点だけなの  
だ。つまり、平均と合計の行、  
列はViewCALCが勝手に計  
算して勝手に書きこんだものだ  
のである。

「なんだ、これくらい電卓でも  
できるじゃん」と思ったあなたは  
正しい。正しいがよく考え  
てみよう。たとえば、このなか  
の萩本欽二(以下、欽ちゃん)の  
国語の得点が間違っていた//  
程度の訂正なら電卓でもまだガ  
マンできよう。しかし、欽ちゃん  
の国語と理科、山木リンダの  
社会、若人あきこの算数と国語  
に手直しを入れたとしたらどう  
なるか? もう、ほとんどイチ  
から全部計算し直しといっても  
過言ではない。

しかし、こんな大変な事態に  
なってもViewCALCならへ  
っちゃら。数値を書き換えた瞬間  
に計算しなおして、すぐに答  
えを出してくれるからだ。

ここでは平均と合計を例に上  
げたけれども、なにも、これだ

けてわけじゃない。サイン、  
コサイン、タンジェントから平  
方根、あげくの果ては「目標額に  
対する定期積立金の積み立て期  
間数を求める」なんていうもの  
までViewCALCは即座に計  
算してしまう。まったく、全自  
動関数電卓とでもいいくなる  
ようなシロモノである。

もっとも計算をさせるために  
はそれなりの準備をしなければ  
ならない。難しい言葉でいえば  
「セルに計算式を書きこむ」とい  
うことになる。かんたんにいえ  
ば、「どれとどれをどう計算し  
て、どこに書きこむかを決める」  
ってこと。でも、これだってマ  
ウスでちょこちょこっとやるだ  
けのかんたん操作ですんでしま  
うのだ。ViewCALCはやはり偉  
大だ、というわけだ。

さらに、入力した数値や、そ  
れによって得られた結果などを  
グラフにする機能も持っている  
から、数字を眺めているだけで  
はわからない推移とか割合など  
もひとめでパッチリ。表示でき  
るグラフは棒グラフ、円グラフ、  
折れ線グラフの3種類だが、ふ  
つうに使うぶんにはこの程度で  
十分だろう。

ちなみに、作成できる表の大  
きさは、最大横64×縦128。他の  
ビジネス機用のものと比べると  
小さめではあるが、これも家庭  
用としては十分すぎるっ//

| 成績表 |        |     |       |       |       |        |
|-----|--------|-----|-------|-------|-------|--------|
| F13 |        |     |       |       |       |        |
|     | A      | B   | C     | D     | E     | F      |
| 1   | 凸凹大大学校 | 成績簿 |       |       |       |        |
| 2   | 名前     | 国語  | 算数    | 理科    | 社会    | 合計     |
| 3   | 浅谷のりお  | 28  | 53    | 37    | 88    | 198    |
| 4   | たこ八子   | 8   | 0     | 4     | 9     | 21     |
| 5   | 若人あきこ  | 58  | 62    | 71    | 43    | 234    |
| 6   | 三波伸江   | 79  | 88    | 46    | 64    | 277    |
| 7   | 蒲辺衆之   | 36  | 55    | 90    | 16    | 197    |
| 8   | 西川のりえ  | 45  | 16    | 63    | 63    | 187    |
| 9   | 山木リンダ  | 92  | 78    | 45    | 53    | 268    |
| 10  | 萩本欽二   | 62  | 26    | 66    | 82    | 236    |
| 11  |        |     |       |       |       |        |
| 12  | 平均     | 50  | 47.25 | 52.75 | 51.25 | 201.25 |
| 13  |        |     |       |       |       |        |
| 14  |        |     |       |       |       |        |

①一度ViewCALCを使ったら、きっと電卓が持てないカラダになってしまうだろう。

### 関数入力は死ぬほどカンタン

計算させるのに必要なことは、  
本文にもあるように「どれをどう  
計算して、結果をどこに書くか」の  
指定。しかし、実際はマウスで、

| 関数表 | View   | 編集  | 入力    | 書式    | 表示    | 計算     | グラフ | 種類 | 切替 |
|-----|--------|-----|-------|-------|-------|--------|-----|----|----|
| F13 |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 1   | 凸凹大大学校 | 成績簿 |       |       |       |        |     |    |    |
| 2   | 名前     | 国語  | 算数    | 理科    | 社会    | 合計     |     |    |    |
| 3   | 浅谷のりお  | 28  | 53    | 37    | 88    | 198    |     |    |    |
| 4   | たこ八子   | 8   | 0     | 4     | 9     | 21     |     |    |    |
| 5   | 若人あきこ  | 58  | 62    | 71    | 43    | 234    |     |    |    |
| 6   | 三波伸江   | 79  | 88    | 46    | 64    | 277    |     |    |    |
| 7   | 蒲辺衆之   | 36  | 55    | 90    | 16    | 197    |     |    |    |
| 8   | 西川のりえ  | 45  | 16    | 63    | 63    | 187    |     |    |    |
| 9   | 山木リンダ  | 92  | 78    | 45    | 53    | 268    |     |    |    |
| 10  | 萩本欽二   | 62  | 26    | 66    | 82    | 236    |     |    |    |
| 11  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 12  | 平均     | 50  | 47.25 | 52.75 | 51.25 | 201.25 |     |    |    |
| 13  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 14  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |

②答えを書きこむ場所を決めた  
ら、入力関数をクリック

| 関数表 | View   | 編集  | 入力    | 書式    | 表示    | 計算     | グラフ | 種類 | 切替 |
|-----|--------|-----|-------|-------|-------|--------|-----|----|----|
| F13 |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 1   | 凸凹大大学校 | 成績簿 |       |       |       |        |     |    |    |
| 2   | 名前     | 国語  | 算数    | 理科    | 社会    | 合計     |     |    |    |
| 3   | 浅谷のりお  | 28  | 53    | 37    | 88    | 198    |     |    |    |
| 4   | たこ八子   | 8   | 0     | 4     | 9     | 21     |     |    |    |
| 5   | 若人あきこ  | 58  | 62    | 71    | 43    | 234    |     |    |    |
| 6   | 三波伸江   | 79  | 88    | 46    | 64    | 277    |     |    |    |
| 7   | 蒲辺衆之   | 36  | 55    | 90    | 16    | 197    |     |    |    |
| 8   | 西川のりえ  | 45  | 16    | 63    | 63    | 187    |     |    |    |
| 9   | 山木リンダ  | 92  | 78    | 45    | 53    | 268    |     |    |    |
| 10  | 萩本欽二   | 62  | 26    | 66    | 82    | 236    |     |    |    |
| 11  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 12  | 平均     | 50  | 47.25 | 52.75 | 51.25 | 201.25 |     |    |    |
| 13  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 14  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |

③すると、関数の一覧表が現われる。ス  
クロールさせてお目当ての関数を探そう

1. 結果を置く場所を決める
2. ウィンドウに一覧表示される関  
数から目的のものを選ぶ
3. マウスのボタンを押しながら、  
計算させたい数値の上をツツツ  
となぞる

この3ステップですべてが完了  
してしまうのだ。もちろん、キー  
ボードから直接計算式と範囲を入  
力することも可能。ただし、この  
場合は、しっかりと表を見て間違  
いのないように入力しないと、と  
んでもない答えが返ってくるぞ。

### ドラッグするだけ!

| 関数表 | View   | 編集  | 入力    | 書式    | 表示    | 計算     | グラフ | 種類 | 切替 |
|-----|--------|-----|-------|-------|-------|--------|-----|----|----|
| F13 |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 1   | 凸凹大大学校 | 成績簿 |       |       |       |        |     |    |    |
| 2   | 名前     | 国語  | 算数    | 理科    | 社会    | 合計     |     |    |    |
| 3   | 浅谷のりお  | 28  | 53    | 37    | 88    | 198    |     |    |    |
| 4   | たこ八子   | 8   | 0     | 4     | 9     | 21     |     |    |    |
| 5   | 若人あきこ  | 58  | 62    | 71    | 43    | 234    |     |    |    |
| 6   | 三波伸江   | 79  | 88    | 46    | 64    | 277    |     |    |    |
| 7   | 蒲辺衆之   | 36  | 55    | 90    | 16    | 197    |     |    |    |
| 8   | 西川のりえ  | 45  | 16    | 63    | 63    | 187    |     |    |    |
| 9   | 山木リンダ  | 92  | 78    | 45    | 53    | 268    |     |    |    |
| 10  | 萩本欽二   | 62  | 26    | 66    | 82    | 236    |     |    |    |
| 11  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 12  | 平均     | 50  | 47.25 | 52.75 | 51.25 | 201.25 |     |    |    |
| 13  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |
| 14  |        |     |       |       |       |        |     |    |    |

④最後に、計算させる範囲をなぞる。黒  
く反転した部分が対象となる部分だ



## グラフはカルクの命ですっ

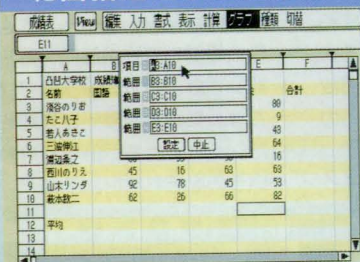
数字だけでは実感がわなくて、表で見せられると妙に納得してしまうことがよくある。とくに、なにかのパーセンテージを表した

円グラフや、月々の変化を表した折れ線グラフなどはその際たるもの。だから、グラフは表計算ソフトには必需品ともいえるのだ。

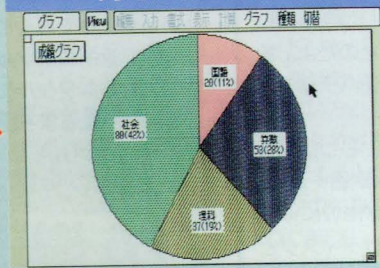
さて、ViewCALCでのグラフ出力はどうするかというと、かんたんなグラフでよければたってお手軽。項目と範囲をそれぞれ入力するだけなのだ。項目とは、名前とか何月とかというグラフの軸に

で、範囲のほうは実際にグラフにしたい数値が書きこまれている範囲を指定する。あとは円グラフにするか、棒グラフにするか、折れ線グラフにするかを決定してやれば、あっというまにグラフが完成。もっと細かい指定をすれば……。

### 範囲指定をするだけで

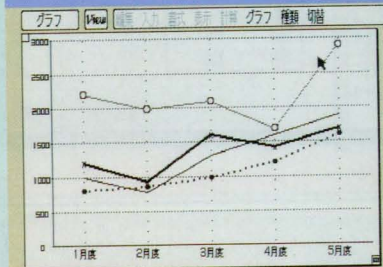


### 円グラフに!!



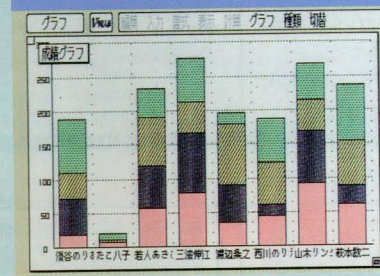
比率を明確に示したいならば、円グラフにおまかせ

### 折れ線グラフに!!



時間によって推移するものなどは、折れ線グラフで

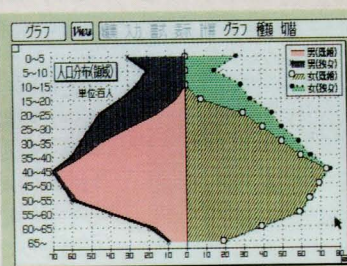
### 棒グラフに!!



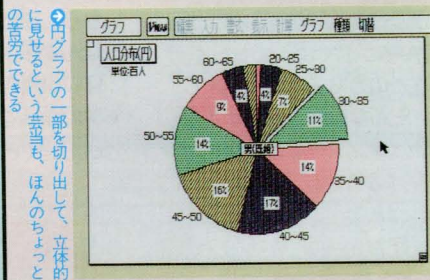
いろんなものの大小を比較するのなら棒グラフに決定

### もっと細かく指定すれば

## こんなことも!?



こんなふうに折れ線のなかに塗りつぶしたり、X軸、Y軸を入れ替えたりなんてことも朝飯前だ



円グラフの一部を切り出して、立体的に見せるという芸当も、ほんのちよつとの手合でできる

## 他機種との互換性もバッチリ

この手のビジネスソフトでは他機種、他のソフトで作られたデータとの互換性が結構ちゃんと保証されていることが多い。会社などで、機械が入れ変わるたびにデータを最初から打ち直すのが大変だからとか、理由はいろいろあるだろうが、なんにせよ喜ばしいことだ。

そういったわけで、ViewCALCでも互換性のことはしっかり考えられている。オリジナルフォーマットのViewCALC形式のほか、MSXView標準形式、テキスト形式、SYLK形式、CSV形式のなんと、5つの形式のデータファイルが読み書きできてしまうのだ。

ViewCALC形式はまあ、置いていて、MSXView標準形式というのは、MSXView

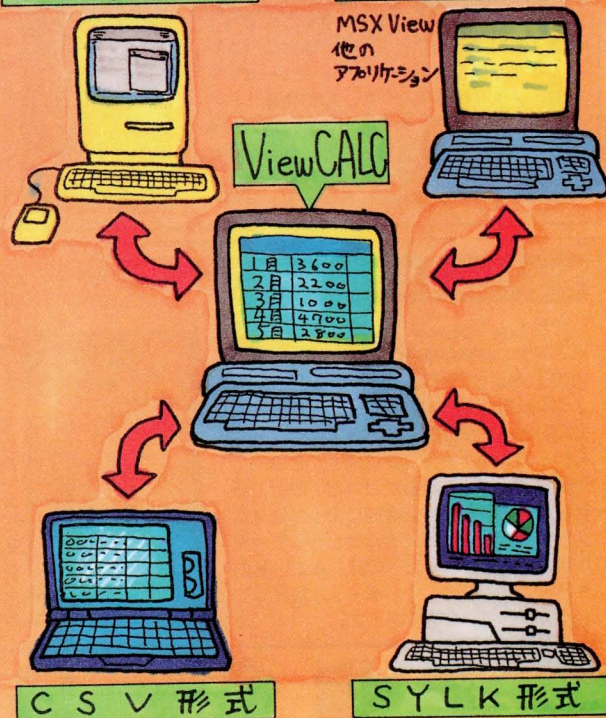
の他のアプリケーションから読める形式のこと。今後出ると思われるワープロソフトなどに計算結果を渡す、などといった用途に使えるはずだ。

テキスト形式とはその名の通り、単なるテキストファイル。エディタなどで手軽に読み出せる形式である。

そして、とどめはSYLK形式とCSV形式だ。日本一のビジネスマシンといえば、いわずと知れたPC-9801シリーズ。表計算ソフトもロータス1-2-3や、アシストカルクやらさまざまなものが売られているが、これらのソフトではたいていSYLK形式がCSV形式がサポートされているのだ。ようするに、ViewCALCで作成されたデータはそのままPC-9801に持って行けるし、逆も可能だ。

### テキスト形式

### MSXView標準形式





# おまけディスク

(MSXディスク通信4月号)

アスキー  
☎03-3486-8080  
発売中

●MSXディスク通信4月号

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | LD      |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 3,000円  |

「おまけディスク」は「MSXディスク通信4月号」に添付されています

## 待てば海路の日和あり。やっと出ました便利なDA集

MSXViewのメニューバーにある「View」というアイコン。買って来たばかりの状態では、ここに入っているのはシステムやプリンタの設定、画面調整といった、ないと困るけど、べつにありがたみを感じるほどのものではない。どんなアプリケーションを走らせていても使えるアイコンなんだから、もうちょっと便利なものと助かるんだがー。DA(デスクアクセサリ)の名が泣くよ、まったく。とお嘆きの方もどうぞまいしよ。そんな願いがかなってか、電卓やカレンダーなどの便利な

アイテムがぎっちりつまったDA集がお目見えしたのだよ。拍手で迎えよう、パチパチパチパチ。

とはいうものの、じつはアスキーから通信販売(定価+送料)で購入したMSXViewにはこれらのDAはおまけディスクとしてついていたりする。まあ、店頭売りでは値引きされているのがふつうだし、送料もいらないから、その差額ぶんということなんでしょう、きっと。

詳しい内容はこの下から右ページにかけて連なる解説を読んていただくとして、ここでは入

手方法を記しておくことにする。

まず、近所にタケルがある人。この人たちはタケルに3000円放りこめば、たちまち出てくるので、それでよし。

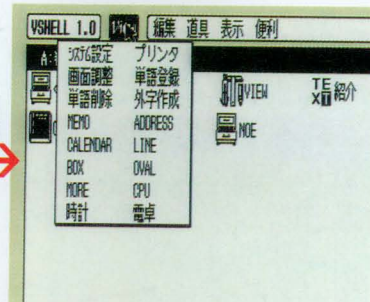
タケルに縁がない人は、アス

キー直販部MSXディスク通信係に電話して通信販売の方法を聞いてみよう(☎03-3486-7114)。ちなみに送料はサービスだそうです。くれぐれも、91年4月号というのを忘れないように!!

## DA増殖



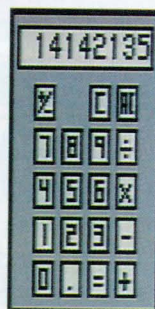
④これで、さびしかったDAウィンドウもダウンとにぎやかになるぞ



### 暗算が苦手でも平気

### 電卓

今や、1人1個は持っていると思われる電卓だが、いざ使おうとしたときに机のなかから探し出すのは案外面倒なもの。とくに整理癖のついてない人だと2~3日出てこないなんてザラだ。あんまり出てこない、もう1個買ってしまったらして不経済きわまりない。そんなときはDA電卓。ルートやパーセント計算、メモリ機能はないが、四則演算なら右に出るものはいないぞ。もっとも、四則演算のできない電卓はあまり使い物にならないが、それはともかく、文章やプログラムを書いているときなど、出番の多いDAであろう。



③ルートが出なければ自分で暗記しておけばよいのだ。ヒトヒトヨロシクニヒトヒトヨロシクニ

### 50年先の予定も立てられる

### CALENDAR

カレンダーも、1人1部以上100部以下は持っている、あるいは壁に貼ってあるであろうアイテム。しかし、MSXのすぐそばに貼ってあるかというところでもないことがままある。さらに10年後の今日は何曜日だろう、などと考えるのもいいことを考えてしまったら、もう絶望的。気になって気になってほかのことが手につかなくなることは必至だ。そんなときはDAカレンダー。100年ぶんのカレンダーを見ることが出来るのだ。また、祝日設定、スケジューラーも搭載。

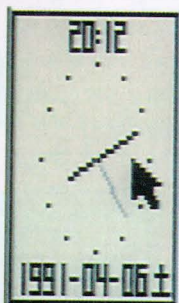


③スケジューラーは60日ぶん登録可能。登録する日付の下にアンダーラインが表示される

### 約束の時間を忘れるな

### 時計

時計も1人……(以下省略)。デジタル表示とアナログ表示の両方が表示される、ひと昔まえなら「デジアナ」とでも称されたような時計。さらにこていねいなことに本日の日付まで表示してくださる。わざわざ時計とカレンダーを交互に開くことなく、現状を掌握できる優秀なDAだ。短針と長針が同じ太さなので、時刻によっては見にくい場合もあるけど、そんなときはデジタル表示を読めばよいだけの話。なお、時刻や日付のセットは、キーボードに触れることなくすべてマウスで行える。



③短針と長針が直線になったときや、11時45分などは少し見にくい。ほかの時刻は大丈夫

### テキストファイルを瞬間閲覧

### MORE

MOREというプログラムを知らない人には何のことかさっぱりわからないだろうが、けっして女性雑誌ではない。MS-DOSなどでは有名なプログラムで、TYPEコマンドと組み合わせることによって、1画面ごとに停止するテキスト表示ができるのだ。このDA-MOREはこのMORE+TYPEの動作を行うもの。表示するテキストファイルを選択し、閲覧するDAなのである。

わざわざViewTEDを立ちあげるほどでもないファイルをちょっと見るときに便利。

△V MSXView用 テキストエディタ "ViewTED" △V

ViewTEDはMSXViewの標準アプリケーションの一つです。

③横19字×縦7行でテキストを表示する

# 緊急指令・DAを拡張せよ!



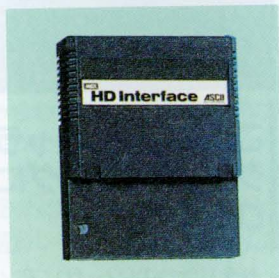
## ハードディスクにするか 増設RAMにするか **それが問題だ**

### ●ハードディスクインターフェイス

大容量外部記憶装置の大御所といえなんといってもハードディスク。フロッピーディスク何10枚分ものデータが1台に入ってしまうのだから恐れ入る。極端にいえば、ハードディスクを1台、MSXにつないでおけば、フロッピーディスクの入れ換えなんか減多にしないで済んでしまうのだ。

さらに、アクセススピード(読み書き速度)もフロッピーディスクの何10倍も速いときてから、ディスクのアクセスが頻繁に起こるMSXViewにはまさにうってつけといえよう。ただし、高価。

最近では以前より安くなったとはいえ、ハードディスクインターフェイスと1度にそろえると、最低でも7~8万円はかかる。いまひとつ躊躇してしまいそうな値段ではある。



◆MSX HD Interface。アスキーより発売中(通信販売のみ)、3万円(送料込)

### ●増設RAMにするか

ハードディスクに比べると容量は少ないものの、スピードはさらに輪をかけて速いRAMカートリッジ。モーターがないから速いのは当然といえば当然。

使い方としてはフロッピーディスクで立ち上げたあと、バッチファイルなどでシステムディスクの中身を全部RAMディスクに転送し、あとは、RAMディスク側でMSXViewを起動、というのが一般的。これだけで飛躍的に速くなって、快適に使えるようになるのだ。

こちらの弱点は「電源を切るとRAMディスクの中身がスッカラカンになってしまう」とこ。

もし、大切なファイルをRAMディスク上に作ってしまつて、それを忘れて電源を切ると、それまでの苦労は水のアワとなるのだ。神経質にならざるを得ないのである。

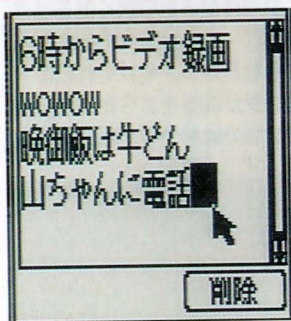


◆増設RAMカートリッジMEM-768。アスキーより発売中、3万円。768キバイト

### 手元にペンがないときに

### M E M O

パッと広げて即読み書きできるメモ帳だ。とはいっても、10字×12行が1ページあるだけ。上書きしてしまうと以前書いた内容はこの世から消えてなくなるので気をつけるように。なお、書きこんだメモは、MEMO、#MEというファイル名でディスクに記録されているので、必要とあらばこいつをリネーム(ファイル名変更)してやれば、ずっと残しておくこともできる。これからは、紙と鉛筆がなくてもあわてることはないぞ。



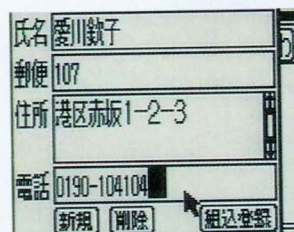
◆忘れそうな事柄は、すぐにメモっ!!

### ああ、我がよき電話の友

### ADDRESS

アドレス、すなわち住所録。50音のボタンを押すとパカッと開く電話帳のように、探し出したい名前前の頭文字をクリックするだけで名前と電話番号が表示されるDAだ。さらに目的の人の名前をクリックすると、住所などのさらに細かい情報も得られる。もちろん、使うまえに自分で友人、知人などのデータを入力しとかなないとダメだけどね。おまけに、このアドレス帳には登録されている名前、住所、電話番号をMSXView標準フ

ァイルに書き出す機能もついていて。ほかのアプリケーションソフトでもデータがいかにするってわけ。



◆毎日、コツコツ入力していこうね

## ★その他もろもろ★

その他のDAとしては、CPU、LINE、BOX、OVAがある。

CPUは、その名のとおり、ターボR搭載のふたつのCPU、すなわちZ80とR800を切り換えるDAだ。試しに、Z80にしてMSXViewを使ってみると、そのあまりの遅さにいやんなっちゃうぞ。R800のすごさを改めて感じたい人向き?

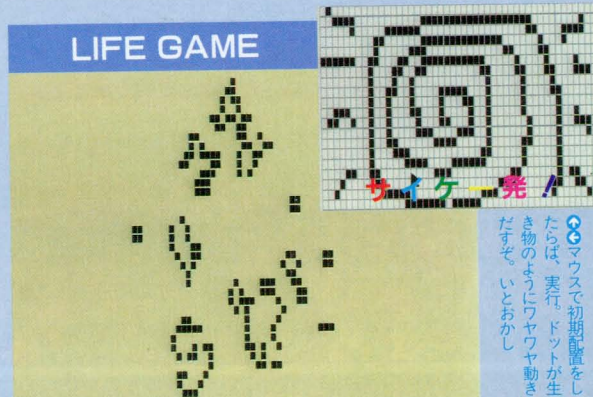
ほかの3つはそれぞれ線、長方形、楕円形をディスプレイ上にヒラヒラ描いていくもの。これといって便利なのではないが、気分転換や、ちょっと席を

立つときの「現在使用中」サインなどに使うといいかも。

また、DAではないが、『ライフゲーム』というかんたんなゲームも付属している。ゲームといっても、撃ったり、冒険したり、するわけではない。

ライフゲームというのは、ドットを生物に見立てて、食物連鎖だとか生態系だとかの要素を考慮しつつ時間を進め、その様子をリアルタイムで表示するというものなのだ。実際は周囲のドットの相互関係で次のアクションが決められるようだが。想像力を働かせると結構楽しめる。

### LIFE GAME



◆マウスで初期配置をしたら、実行。ドットが生き物のようにワヤワヤ動きだすぞ。いとおかし



# ソーサリアン 移植計画

## 制作とっても快調!! 開発中の画面を大公開

「いよいよMSXにもソーサリアンがやってくるのだ!」

現在、順調に進行中の「『ソーサリアン』移植計画」。この号が発売されるころには、相当なところまで開発が進んでいるはず。相変わらず、読者からのげま

しのお便りもたくさん届いていて、本当にありがたいことです。この調子でMSX版『ソーサリアン』の発売日には長蛇の列をつくっていただけたら、もっとうれしいのである。

今月は、シナリオ1本だけ「ほとんど完成版」のサンプル入手した。システムや画面を含めてドドンと紹介していこう。



④とってもきれいなタイトル画面じゃないですか。バックに流れる星々が、いい感じをだしているのだ。

こりまくったキャラクタメーキングにびっくり!

おまちかねの『ソーサリアン』のシステムから、キャラクタメーキングを紹介してみよう。

キャラクタの種族は、全部で4つ。RPGゲームでは定番になっているファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフである。これだけだったらよくあるけど、このゲームでは男女の区別があってもおかつ、それぞれのキャラクタが職業をもっている。60種類もの職業の中から好きな職



④キャラクタメーキング画面なのだ

業を選ぶことができるのだ。その中には、他では見られない、こじきなんていう職業までふくまれている、毎年1回、収入まである。

キャラクタももちろん歳をとる。もちろん、その年令にあわせてキャラクタのグラフィックも老けていく。それぞれの種族ごとに寿命もあって、いずれ死がおとずれるのだけど、転生みたいなかたちで、新しくつくるキャラクタに能力を引き継ぐことができちゃうのだ。

とにかく、今までにない魅力たっぷりのシステムなので、楽しみに待っていてほしい。



④こんなに職業があるとこまってしまう?

## 各種族の男女がそろいばみ!

| FIGHTER |        | WIZARD |        | ELF  |        | DWARF |        |
|---------|--------|--------|--------|------|--------|-------|--------|
| MALE    | FEMALE | MALE   | FEMALE | MALE | FEMALE | MALE  | FEMALE |
|         |        |        |        |      |        |       |        |



## 街にはこんなにたくさんのショップがあるのだ

『ソーサリアン』の舞台になっているペンタウアの街には、ソーサリアンたち、冒険者たちが利用するショップがたくさんあるのだ。ちなみに、ソーサリアンというのは、ドラゴン退治や人さがしなど、まあ、早くいえばなんでも屋みたいな人たちのことである。

それでは、ペンタウアの街をひとまわりしてみよう。

まずは、武器と防具の店。ここでは、敵を攻撃するための剣などの武器と、身をまもるため



これは、武器と防具の店

の防具を買うことができる。

つぎは、魔法使いの家。ここでは持ち物に魔法をかけてくれる。魔法をかけられたアイテムを選ぶことで、冒険者たちは魔法がつかえるのだ。かけてもらう魔法には7つの星があり、組み合わせで計126種類の魔法がつかえるようになっている。

薬屋では、冒険者たちが旅の途中で見つけたハーブ(薬草)を調合して薬を作ってくれるのだ。

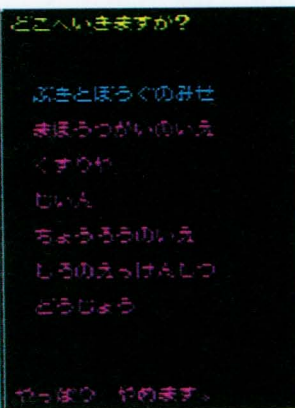


ここでは薬を買うこともできる。

寺院では、さんげをしたり、寄付金を納めることができる。

長老の家では、アイテムにかかっている魔法を調べてくれる。

城の謁見室では王に会い、経



ペンタウアの街にあるショップは、ぜんぶで7種類。どれもみんな重要なショップばかりなのだ

験値が十分であればレベルアップすることができる。

最後に、道場では冒険者たちの特殊な能力を修行によって高めることができる。これだけショップがそろってたら安心だな。

## 冒険を成功させるのはたいへんなのだ!

キャラクタを作って、装備も整え、魔法もおぼえ、しっかりと修行したら、あとは冒険に出発するだけだ。

まずはこれからの冒険を共にするパーティを編成しよう。シナリオによっては、3人または4人のパーティで冒険に出発することになる。どうしても1人で出発したいって人はご自由にどうぞ。あっというまにゲームオーバーになるはず。やっぱり、みんなで力をあわせてがんばって目的を達成しようじゃあーりませんか!

冒険には必ず目的があって、たとえば、王様の杖を取りもどしたり、いなくなった犬を見つけ出したり、といった、わかりやすく簡単そうな目的だったり、悪霊にとりつかれた村を救

ったり、といったいかにもつらそうなものであったりする。どちらにしてもなかなか思ったようにはいかないものなのではある。この、目的というのは、冒険に出発するときに、シナリオ名といっしょに、簡単なストーリーが紹介されるなかで説明されているから、しっかりと読んで、さっそく冒険に出発だ! 冒険に出発したら、そこはもう危険でいっぱい。見おぼえのある洞窟を、何度も行ったり来たりしているうちに、モンスターにおそわれたり、酸の雨が降ってきたり、時には仲間が死んでしまったりと、もうたいへん。目的を達成するまえに全滅するなんてことになったら、また最初からやりなおし。そんなことにならないためにも、マップを



トラップもたくさん仕掛けられている



宝石が見つかって、一步前進

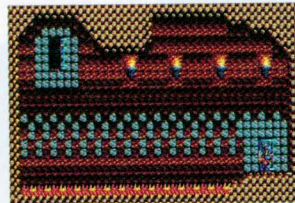
書きながら慎重にプレイしよう。

しかし、ほんとうにMSXで『ソーサリアン』が遊べるなんて、1年前には誰も考えていなかったことだよ。大勢の人たちの協力があつたおかげで、とにか

くここまで来ることができたのだ。もちろん、読者のみんなの声援があつたおかげでもあるのだ。よかった、よかった。これからも制作状況を熱いうちにお届けするので待っててね!



洞窟でこまっている人もいる



下は一面、炎の海になっている!



こんなに巨大な三つ首の竜とまでたたかうなんて、こりゃたいへんだ!



ほぼ梅磨の

# 勝ち抜きCGコンテスト

■ 今月はゴールデンウィーク進行という特別なものらしく、いつもよりしめ切りが早かったでおじゃる。おかげで、ちゃんびおんの作品が間に

## ■ 特別企画に参加する方法 ■

いつもはマロたちピッツーの面々が送られてきた作品を評価していたのでおじゃるが、今回はこの評価を読者のみんなにし

てもらうでおじゃる。やり方は、ハガキに①住所②氏名③年令④電話番号⑤イラスト部門で気に入った作品のエントリー番号(写

合わず、今回だけ特別のCGコンテストをやることになったでおじゃる。読者のみんなに、ちゃんびおんを決めてもらう特別企画でおじゃる。

真の下に書いてある)⑥紙芝居部門の作品が気に入ったらYES、気に入らなかつたらNO、の5つの項目を書いたのち、右下にある「CG応募券」を貼って、〒105東京都港区新橋4-10-7

TIMMSX・FAN編集部「6月号CGコンテスト」の係まで送るマロ。ハガキをくれた人のなかから抽選で3名にグラフィサウルをあげちゃうでおじゃる(発表は8月号)。

## イラスト部門ノミネート作品

梅磨 今回は評価を読者がやってくれるわけでおじゃるから、マロたちはなにもしなくていいのかと思っていたでおじゃる。

ファンキーK 「思っていた」というからにはなにかやるのか? アニイ! 応募作品のなかからノミネート作品を選ぶんだよ。



エントリーNo.1「春が来た」(京都府/三浦一誠)グラフィサウルス使用。☆梅磨推薦。軍事オタクの三浦くんから人物ものが送られてきたでおじゃる。マロとしては女の子だけのほうがよかったけど……



エントリーNo.2「カオ」(東京都/伊藤直輝)ソニーF1ツールディスク使用。☆梅磨推薦。伊藤くんは紙芝居部門にもエントリーされているでおじゃる。もっともこの絵はマロの魅力によるところが大きいでおじゃるな



エントリーNo.3「Thanks小山♡」(奈良県/まつく)グラフィサウルス使用。☆ファンキーK推薦。なんなんだこのタイトルはもしかして、小山という友達をモデルにして描いたんじゃないか……、そう思っているとファンキーだぜ



## 紙芝居部門ノミネート作品

梅磨 紙芝居部門は1作のみの応募でおじゃるから、下の写真を見て、おもしろいか、おもしろくないかを判断してほしいでおじゃる。

アニイ! この作品は動きがとてもおもしろいので、写真だけだとツライかもしれないなあ。ファンキーK かめはめ波でちぎれ飛ぶ右足が興奮ものだった

ぜ! バイベ。

のぐりろ 飛ばされた右足がちゃんと、地面に落ちていたりして……芸がこまいじょ〜ん。

こんどろ 2人が最後に融合して、「完」の文字になるところなんか演出だーなーんて。



おしかった人たち





④本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子好きの軽薄なキャラクターがウリ



④バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ



④「びろびよ〜ん」とかいいたが頭のとっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあふない



④入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……



④編集部にてFAXで送りつけられてきた免許証の写真は本当にタコだったので……



エントリーNo.4「BIRD」(鳥取県/猪口亮)EASY使用。☆のぐりろ推薦。なんだか、アメリカのアニメーションに出てきそうなハイカラな鳥人だじゃ〜ん。地球は回る、お花畑もく〜るくる



エントリーNo.5「ナ・ン・バ」(千葉県/佐藤幸一)グラフィサウルス使用。☆アニイ/推薦。舌だけはあるへんなガイコツと十字架を持った女の子の奇妙なコンビ。勝手に話ができちゃいそうなくらい存在感のあるキャラだね



エントリーNo.6「女とある種の有機物」(岐阜県/変態猿人間)パナソニックシステムディスク使用。☆アニイ/推薦。女の人と背景のキャラたちとおりなす不思議な世界観がいいよね。



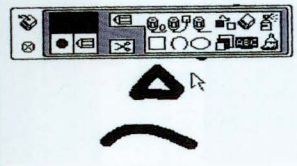
エントリーNo.7「ガンダム」(佐賀県/菊地哲)ソニーF1ツールディスク使用。☆こんどる推薦。ガンダムと呼ぶにはあんまりだが、右下に見えるペーパークラフトみたいな地球が気に入ったんです



④「ゲットウ」(東京都/伊藤直輝)一日のBASICレクニツクのバラバラアニメのプログラム使用。紙芝居部門の場合は50%の人がおもしろいと答えていたグラフィサウルスだ

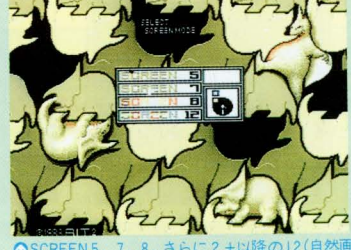
# ちゅんぐりん

付属ツールと市販ツールの違いはなんだろう？ 結論からいえば、絵を描く機能(ペイントやサークル)などにはたいした違いはない。しかし、画面モードを切り換えられるかどうかという大きな違いがある。MSX2の画面モードはSCREEN0からSCREEN8までであることは知っているだろう。このうちグラフィックツールでよく使われるのがSCREEN5、7、8だ。付属ツールでサポートしているのはSCREEN5のみ。SCREEN5は解像度が粗く、色数が16色しか使えない。ただ、同時に持てる画



④SCREEN5しかサポートしていない付属ツールの「ソニーF1ツールディスク」

面が4枚もあるため、アニメーションなどに向いている。SCREEN7はSCREEN5と同じく色数は16色だけど、解像度が512×212ドットという細かさでロボットとか戦闘機とか細密なCGを描くのにはもっとも適していると思われる。最後にSCREEN8は解像度はSCREEN5と同じだが、色数が256色も使える。グラデーションを利用した、リアルなCGなどに向いている。このように、描く絵の性質によってSCREENモードを変えていけるのが市販ツールの最大の特徴といえる。



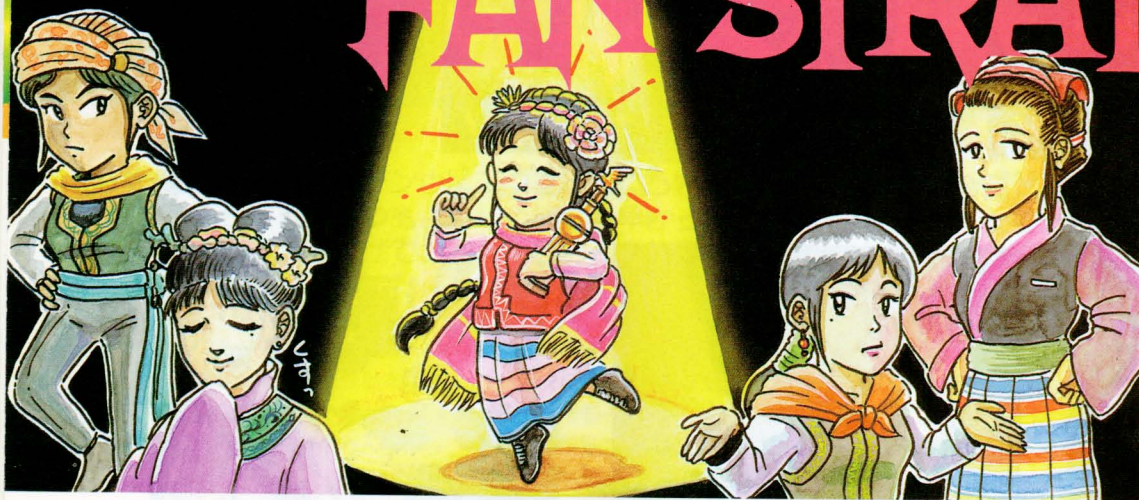
④SCREEN5、7、8、さらに2+以降の12(自然画)まで対応している「グラフィサウルス」



MSXのシミュレーションゲームはまかせなさい!

ファン  
ストラテジー

# FAN STRATEGY



今宵は華麗なる中国の美女を集めてのファッションショーです。漢民族をはじめ様々な民族が支配した中国だけに多くの文化が交じり合っ、美女をまとう衣もこんなに多種多様に移り変わっていったのでしょう。

## ●三国志Ⅱ

### 偽書疑心の罠

□千葉県・岩崎卓

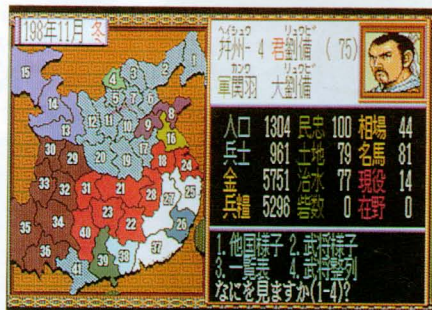
偽書疑心をかけて、強い武将の兵を他の武将に散らす

#### ●手 順●

多くの兵を持つ強い武将に対して、2〜3回偽書疑心を成功させると、コンピュータはその

武将の兵を極端に少なくする。それを確認してから攻めこめば、その武将との戦いが楽になる。

羽・張飛もいるので手こわい



の少ない武将もいるので、この技の効果も期待できる

| 位  | 武将名 | 忠   | 知   | 武   | 魅   | 兵   |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | 曹操  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 2  | 張遼  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 3  | 关羽  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 4  | 赵云  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 5  | 马超  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 6  | 黄忠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 7  | 魏延  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 8  | 夏侯渊 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 9  | 于禁  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 10 | 徐晃  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 11 | 李典  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 12 | 乐进  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 13 | 程昱  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 14 | 满宠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 15 | 蒋平  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 16 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 17 | 孙乾  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 18 | 糜竺  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 19 | 糜芳  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 20 | 简雍  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 21 | 秦琪  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 22 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 23 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 24 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 25 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 26 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 27 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 28 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 29 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 30 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 31 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 32 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 33 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 34 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 35 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 36 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 37 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 38 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 39 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 40 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 41 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 42 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 43 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 44 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 45 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 46 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 47 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 48 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 49 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 50 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

#### ▶ 前提条件

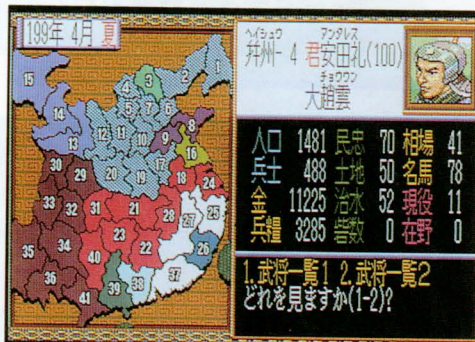
当然、同じ国に忠誠度が高く兵の少ない弱い武将がいなければならぬ。

#### ▶ 実 験

シナリオ1、上級、新君主、史実モードで、劉備の配下である関羽と張飛に対して試した。2人の初期忠誠度はともに100

| 位  | 武将名 | 忠   | 知   | 武   | 魅   | 兵   |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | 曹操  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 2  | 張遼  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 3  | 关羽  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 4  | 赵云  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 5  | 马超  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 6  | 黄忠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 7  | 魏延  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 8  | 夏侯渊 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 9  | 于禁  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 10 | 徐晃  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 11 | 李典  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 12 | 乐进  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 13 | 程昱  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 14 | 满宠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 15 | 蒋平  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 16 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 17 | 孙乾  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 18 | 糜竺  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 19 | 糜芳  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 20 | 简雍  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 21 | 秦琪  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 22 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 23 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 24 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 25 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 26 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 27 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 28 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 29 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 30 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 31 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 32 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 33 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 34 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 35 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 36 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 37 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 38 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 39 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 40 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 41 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 42 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 43 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 44 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 45 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 46 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 47 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 48 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 49 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 50 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

| 位  | 武将名 | 忠   | 知   | 武   | 魅   | 兵   |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | 曹操  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 2  | 張遼  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 3  | 关羽  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 4  | 赵云  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 5  | 马超  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 6  | 黄忠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 7  | 魏延  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 8  | 夏侯渊 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 9  | 于禁  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 10 | 徐晃  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 11 | 李典  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 12 | 乐进  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 13 | 程昱  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 14 | 满宠  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 15 | 蒋平  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 16 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 17 | 孙乾  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 18 | 糜竺  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 19 | 糜芳  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 20 | 简雍  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 21 | 秦琪  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 22 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 23 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 24 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 25 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 26 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 27 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 28 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 29 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 30 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 31 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 32 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 33 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 34 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 35 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 36 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 37 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 38 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 39 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 40 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 41 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 42 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 43 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 44 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 45 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 46 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 47 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 48 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 49 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| 50 | 王植  | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |



④欠陥戦法で劉備軍を金0・米0の3国に追いこんだのだ



④一騎討ちを挑まれたものの、関羽・張飛とは戦わないまま終わった

で、ひと月目は関羽のみ93にしかで終わったが、2か月目に、2人とも70台にすることができた。翌月、関羽の忠誠度は100に戻っていたものの、兵は2人とも1桁になっていた。

そこで劉備の治める4国に攻めこんだところ、3か月で(欠陥を使ったので劉備を捕えたのは翌月)兵632(翌月兵糧攻めで得た兵力は数えていない)を失って勝った。

一方、ふつうに攻めてみると4国を取るのに4か月かかり(徴税期をはさんでしまったので翌月劉備を捕えることはできなかった)、722の兵を失った(こちらも3国を取るために使った兵力は数えていない)。

失った兵力の差は90。偽書疑心の効果とっていいだろう。

なお、運よく1か月で2人の忠誠度を70台に落としたので、80台にとどまった場合に、成功するかどうかはわからない。



## 偽書疑心と使者の知力 □奈良県・岡本高明

場合によっては知力の低い武将のほうが計略に成功しやすい

## ● 意見 ●

わたしのこれまでの経験から、  
相手国に軍師がいなくて、バ  
カな君主に偽書疑心などの計略

をかける場合、比較的低い知力の武将のほうがよく成功するようになります。

## ▶ 実験

マニュアルを真っ向から否定する内容だ。低いほうがいいとまでいえるかどうかは疑問だが、思いあたる節もあったので、調べてみることにした。

岡本クンは魅力の低い武将に  
関する大胆な意見も持っている  
ようだが、ここでは比較の実験  
しやすい偽書疑心を取り上げた。  
①(関係ないと思うが)シナリオ  
1、上級、新君主、史実モード。  
②中盤で、知力が高いほうから  
10人と、低いほうから10人を選  
んで本国(10国)に置く(ただし、  
実際に使う可能性が低いので、  
いずれも武力80以上の武将は除  
いた)。  
③準備ができたらセーブしてお  
き、まず、高知力組は<sup>そうろう</sup>曹操の治  
める<sup>てんい</sup>8国の典章に、低知力組は  
<sup>ばしょう</sup>馬超の治める15国の<sup>ばしょう</sup>馬超に偽書  
疑心をかけ、それぞれ何回成功  
したか記録する(2人の初期忠  
誠度はともに100だった)。

④一通り終わったら、リセット・ロードして相手を入れ替えて同じことを繰り返す。これをそれぞれ6回繰り返した。

⑤結果を表1に示す。典章のいる8国は近くて知力の高い軍師(司馬懿)がいることが特徴で、馬超の15国は遠くて軍師がいないことが特徴だ。

## ▶ コメント

各条件の成功率を表2にまとめた。これを見ると、近くて軍師のいる国に対しては知力はほとんど関係ないが、遠くて軍師のいない国に対しては知力が高いほうがいいといえそうだ。

そこで、「諸葛亮は成功する  
といったが、途中で見つかった  
場合」も成功と考えて成功率を  
計算すると表3のようになった。

典章に対する実験では途中で見つかったことは1度もなかった。15国が近くにあれば途中で見つかることはほとんどな

いだろうと思われる。したがって、表3は15国が近くにある場合の成功率を示すと考えていいだろう。これを見ると、高知力組も低知力組も馬超に対する成功率が上がっているが、高知力組と低知力組との差は縮まっていない。

また、馬超に対して諸葛亮が成功するといった場合に限っての成功率を計算してみると、高知力組では62%、低知力組では41%だった。

つまり、近くて軍師のいる国に対しては使者の知力は関係ないが、軍師のいない国に対しては大いに、遠い国に対してはやや、知力が高いほうがいいといえそうだ。ただし、典韋や馬超と新君主の相性、馬騰と曹操との知力の差についても検討する必要があるかもしれない(馬超と典韋の能力にはあまり差がない)。

しかし、近くて軍師のいる国に対しては、知力は無関係というのは十分衝撃的な事実だ。低知力組の平均知力が26.6しかないことや、引き抜きたい武将が多い国ほど軍師がいる可能性が高いことを考えれば、余った武将は、知力に関わらず本国に集めて偽書疑心に使うのが正解というべきだろう。



⑩国から8国の典章または15国の馬超に偽書疑心をかける

●実験に使った20人の武将(君主は実験には使っていない)

[illegible]

### 表1 実験結果

|   | 高 知 力 |   |    |    |     |    |    |     | 低 知 力 |   |    |    |     |    |    |    |
|---|-------|---|----|----|-----|----|----|-----|-------|---|----|----|-----|----|----|----|
|   | 典 韋   |   |    |    | 馬 超 |    |    |     | 典 韋   |   |    |    | 馬 超 |    |    |    |
|   | ○     | △ | ×  | P  | ○   | △  | ×  | P   | ○     | △ | ×  | P  | ○   | △  | ×  | P  |
| 1 | 3     | 0 | 7  | 14 | 4   | 1  | 5  | 28  | 2     | 0 | 8  | 7  | 4   | 0  | 6  | 31 |
| 2 | 3     | 0 | 7  | 12 | 6   | 2  | 2  | 31  | 4     | 0 | 6  | 27 | 1   | 2  | 7  | 4  |
| 3 | 1     | 0 | 9  | 6  | 2   | 3  | 5  | 11  | 2     | 0 | 8  | 11 | 0   | 4  | 6  | 0  |
| 4 | 2     | 0 | 8  | 12 | 3   | 5  | 2  | 10  | 2     | 0 | 8  | 14 | 0   | 2  | 8  | 0  |
| 5 | 2     | 0 | 8  | 16 | 6   | 1  | 3  | 37  | 2     | 0 | 8  | 16 | 2   | 3  | 5  | 12 |
| 6 | 1     | 0 | 9  | 7  | 3   | 3  | 4  | 14  | 1     | 0 | 9  | 6  | 2   | 2  | 6  | 16 |
| 計 | 12    | 0 | 48 | 67 | 24  | 15 | 21 | 131 | 13    | 0 | 47 | 81 | 9   | 13 | 38 | 63 |

P……ポイント(相手の忠誠度がいくら下がったか)  
 X……諸葛亮が再考しろといったので使者を出さなかった  
 △……諸葛亮は成功するといったが途中で見つかってしまった  
 ○……成功

### 表2 成功率

|    | 高知力 | 低知力 |
|----|-----|-----|
| 典章 | 20% | 22% |
| 馬超 | 40% | 15% |

表3 諸葛亮が成功する  
といった確率

|    | 高知力 | 低知力 |
|----|-----|-----|
| 典韋 | 20% | 22% |
| 馬超 | 65% | 37% |

## 投稿大募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製レカ、④掲載された栄誉、のうちどれか1つをさしあげています。



思考/パターンを図式化する伝統的技法

# BASIC ピクニック

## #24 たしなみとしてのフローチャート

フローチャートの技法は、ほんとうに役に立つのか。  
フローチャートを書くために必要十分な基礎知識と、  
実際にやってみた、かんたんな応用サンプル。

**フローチャート** flowchart 流れ図。  
処理の流れを図式化したもの。JIS(日本工業規格)は、フローチャートに関して「JIS情報処理用流れ図記号(Flowchart Symbols and their Convention for Information Processing:いちおう英語の名前があったのでついでに書いておきました)」として30種類の記号および使い方を規定している。

「S←R」など、流れ図記号の内部に書いてある文字を「本文」という、など、いろいろと細かな規定があるが、MSXのBASICプログラム用のフローチャートとしては、今回の記事で掲載しているだけの知識で十分だろう。

**スプレッドシート** spreadsheet 表計算ソフトのこと。たんにちょっとかっこをつけて、英語でいっているだけ。表計算ソフトのことを「スプレッドシート」というやつは7割は、そのつづりを知らない。

**流れ線の交差** 作図上、流れ線が交差せざるをえなくなることがあるが、交差したからといって、その2つの流れ線のあいだに論理的な関係があることにはならないので、気にせず、交差してかまわない。

## フローチャートは99パーセントぶん

コンピュータが動いているとき、回路のなかでは、電気信号がクルクルと変化している。その意味では、熱血感動大涙のRPGにしる、冷徹理知的血も涙もないSLGにしる、ノンキなCGツールやとっぽいスプレッドシートにしる、つきつめれば、おなじものである。どんなものであれ、ある瞬間を取り出せば、MSXのCPU(Z80A)は、たかだか50万ビットのメモリの電気信号のならびに従い、100万ビットのVRAMを介して、ディスプレイに映像信号を送り出しているにすぎない。

しかし、1ビット単位で見れば無意味でしかない、その変化が、何万、何十万と集まり、1秒間に何百万回も変化して、大きなパターンを形成すると、どこかで質的な飛躍がある。いつのまにか、それは、ブラウン管の向こうの、あたたかい意思を

持った存在として感じられるようになるのだ。

それがソフトウェアと呼ばれるものだ。そして、ソフトウェアの実体であり、仮想的な意思として働くものがプログラムだ。

たとえば、BASICプログラムの場合、1つ1つのステートメントは、宣言したり、計算したり、表示したり、飛んだり跳ねたりしているだけで、とくに「考えている」わけではない。しかし、にもかかわらず、プログラムは全体として1つの「思考パターン」を成している。

プログラムのどこに、思考パターンが宿っているのか。それは、ステートメントの実行の順序、つまり手順にある。

XとYという座標変数があったとすると、①この変数の内容を更新し、②そのあとで座標(X, Y)に表示する、という手順と、①まず座標(X, Y)に表

示し、②そのあとでX、Yの内容を更新する、という手順とでは、イラクとイランくらいのちがいがあある。このちがいに、思考パターンが宿るのだ。

しかし、生のプログラムのままでは、そのもっともかんじんな思考パターンが見えにくい。

そこで、手順の流れを図式化して、思考パターン全体を見えやすくするための代表的な技法がフローチャートなのである。

その記号や書き方がJIS規格で定められているが、規格の30種のうちから必要十分と思われる12種を抜粋し、BASICにそくした解説をつけた。この表と、今回のサンプルを参考にすれば、あなたもすぐにフローチャートが書けるはずだ。

書いてみれば、すぐわかる。フローチャートを書けば、プログラムは99パーセントできたもおなじだ、と。



## ■代表的な流れ図記号一覧

※「JIS情報処理用流れ図記号」より12種抜粋。薄赤の地が敷いてある記号だけでも実用的には十分。

| 記号 | 名前と意味                                                                                                         | 記号 | 名前と意味                                                                                                    |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <b>処理</b> process<br>あらゆる種類の処理機能を表す。つまり、オールマイティの箱だ。実際問題としては、これと「判断」と「流れ線」だけでフローチャートは書ける。                      |    | <b>書類</b> document<br>正式な定義では「書類を媒介とする入出力機能を表す」とあるが、MSXのBASICの世界では実質的にプリンタからの出力のこと。                      |
|    | <b>判断</b> decision<br>条件に応じて、複数の道筋のうち、どれをとるかの判断を表す。BASICのIF文、ON~GOTOなどの分岐命令に対応する。箱のなかに条件文などを書く。               |    | <b>表示</b> display<br>おもに、ディスプレイへの出力を表す。この形は、見てのとおり、ブラウン管をかたどっているのだ。また、CAPSランプの点滅もこの「表示」にあたるだろう。          |
|    | <b>準備</b> preparation<br>画面の初期設定、変数初期化などの準備的な処理を表す。ループ、とくにFOR~NEXTのはじまりなどにも使う。                                |    | <b>流れ線</b> flow line<br>各記号を結びつける。原則として、流れの方向は、左から右、上から下。この原則からはずれるときは矢印を付ける。また、流れ線どうしの交差・合流も可。          |
|    | <b>定義済み処理</b> predefined process<br>サブルーチンの呼び出しを表す。GOSUB文やUSR関数にあたる。箱のなかにサブルーチン名を書き、サブルーチン用の独立したフローチャートを別に書く。 |    | <b>結合子</b> connector<br>作図上の理由で流れをワープさせるときに使う。また、準備とあわせてループにも使う。<br><br>■結合子の使用例                         |
|    | <b>手操作入力</b> manual input<br>キーボードやジョイスティック、マウスなどによる入力を表す。プラスX・ターミネーターレーザーを撃つ、なんてのも、ここ。                       |    | <b>端子</b> terminal, interrupt<br>プログラムの開始と終了や中断を表す。開始のほうには、そのプログラムの名前を書いたほうがわかりやすい。プログラムによっては終了がないこともある。 |
|    | <b>入出力</b> input/output<br>入出力一般を表す。BASICでは、READ文によるデータ読み出しや、ディスクを使ったデータの読み書きなどがこれで表される。                      |    | <b>注釈</b> comment, annotation<br>いわばフローチャート用のREM文。点線の左側に流れ図記号、右側にその説明を書く。<br><br>■注釈の使用例                 |

## ■フローチャートのサンプルとプログラム

※解法のフローチャートの記号中でひんぱんに使用されている矢印は、左の変数に右の数式を代入するという意味で「=」にあたる。また、「i」のみ小文字なのは、たんに数字の1などを見分けやすいようにするため。

| 問題                       | 解法 | BASICプログラム         |
|--------------------------|----|--------------------|
| 1+2+3<br>+……+10<br>を計算する | 開始 |                    |
|                          |    | 10 S=0:I=0         |
|                          |    | 20 I=I+1           |
|                          |    | 30 S=S+I           |
|                          |    | 40 IF I<10 THEN 20 |
|                          |    | 50 PRINT S         |
|                          | 終了 |                    |



**ならべかえ** ソート(sort) ということが多い。また、分類ともいう。昇順(小さい順)、降順(大きい順)、50音順、JISコード順、都道府県順など、一定の基準で複数のデータをならべかえること。ここでは、得点の大きい順にならべかえる例を示した。代表的なデータ処理なので、50音順(この場合は、基本的にはキャラクタコードの大小関係が判断の中心になるだろう)などの手順も各自でやってみると、なにかの役にたつだろう。

**アルゴリズム** algorithm 解法。前ページのフローチャートの上に「解法」と書いてあるが、アルゴリズムを図にしたものが、フローチャートになるのだ。アルゴリズムをもっとくだいていうと、「解き方」といいたいだろう。たとえば、「ツルがa羽、カメがb匹いて、 $a + b$ はn、しかも足はm本である。a、bをn、mで表せ」などという数学の問題があったとすると、とりあえず連立方程式にして、それでbを消して、aを消して……という解き方の道筋がある。この道筋がアルゴリズムであり、図にしたものがフローチャートなのだ。

## フローチャートを書くメリット

ところで、ほんとうにみんなはプログラムを組むまえにフローチャートを書いているのだろうか。そうでもない。

じつは、担当者のわたしは、これまでに3回しかフローチャートを書いたことがない。しかも、そのうち、2回は今回の記事のためだ。ふだん短いプログラムしか組む必要がないからだが、残りの1回は、ほんとうに必要に迫られてのことだった。

BASICピクニックでGML(グラフィック・マクロ・ランゲージ: DRAW文データ)をテーマにしたとき、記事を書くときに楽なようにと、GMLエディタを作ったときだった。

てきとうに線を引いてリターンキーを押すと、その図形に対応したGMLをべらべら表示してくれるていどのやつでよかった。で、いきなり、プログラミングしはじめたのだが、すぐに頭が混乱して、よくわからなくなった。挫折し、思い直して、また挫折した。

そこで、ようやく、設計図を書く気になり、ノートとボールペンを持って、わたしは喫茶店に入った。そこで、ああしてこうしてと考えつつ、処理と判断しかない、原始的なフローチャートを書いてみた。B6の小さ

```
HOW MANY MEMBERS? 12
1 NAME, POINTS? NOP, 107
2 NAME, POINTS? MOROP, 203
3 NAME, POINTS? CHIE, -138
4 NAME, POINTS? ACKEY, -505
5 NAME, POINTS? FUZZY, 361
6 NAME, POINTS? ATS, 361
7 NAME, POINTS? NORIPEE, 0
8 NAME, POINTS? F, -18
9 NAME, POINTS? UNZU, 99
10 NAME, POINTS? MANBOW, 21
11 NAME, POINTS? MAGICIAN, -130
12 NAME, POINTS? OKADA, -15
```

```
4 ATS 361
3 MOROP 203
2 NOP 107
1 UNZU 99
5 MANBOW 21
6 FUZZY 361
7 NORIPEE 0
8 OKADA -15
9 F -18
10 CHIE -138
11 MAGICIAN -130
12 ACKEY -505
Ok
```

③3ページのリスト2の実行画面。最初に人数(12)を入力し、名前、得点の順に入力。12人ぶんが終わると自動的にならべかえて、得点の高い順に表示している

なノート5ページに渡ったが、GMLエディタの全体像を図式化するのにかかった時間は意外に少なく、1時間でいどだった。紙の上で、しかも、図式化しながら書いていくと、頭のなかが妙に整理されるのだ。

そのフローチャートにそって、プログラミングを再開すると30分くらいで、ほとんどできあがってしまった。

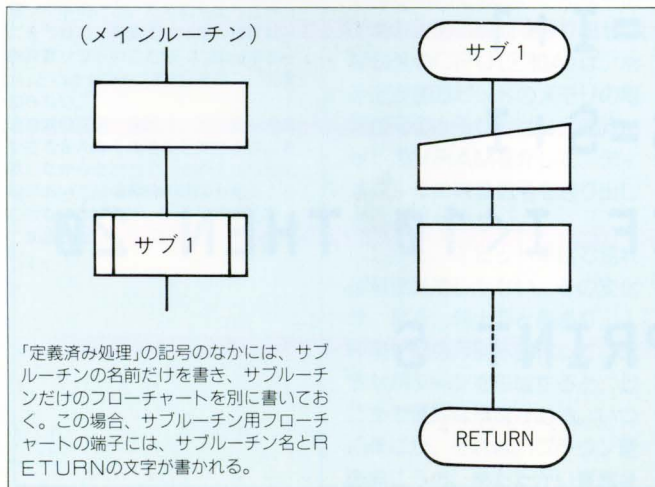
フローチャートのメリットは、処理の流れが、明確に見えてくることだ。だから、書いている

うちに、自分が作りたいプログラムの構造がどんどんはっきりして、全体を把握しやすい。構造的なバグも見えやすい。

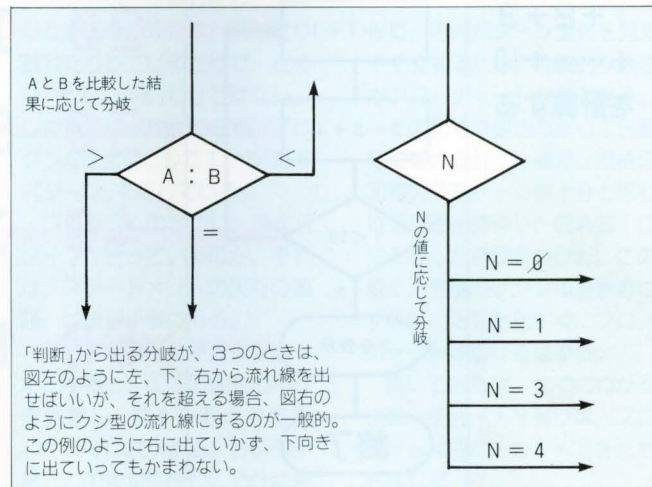
で、「ならべかえ」のプログラムをフローチャートから作ってみた(右ページ)。このフローチャートを見ながら実際にプログラミングしてみると、その効果が体験できるはずだ。改造もしやすくなる。アルゴリズムが形になって見えているからだ。

フローチャートは、解析にも役立つ。お試しあれ。

### ■サブルーチンの書き方

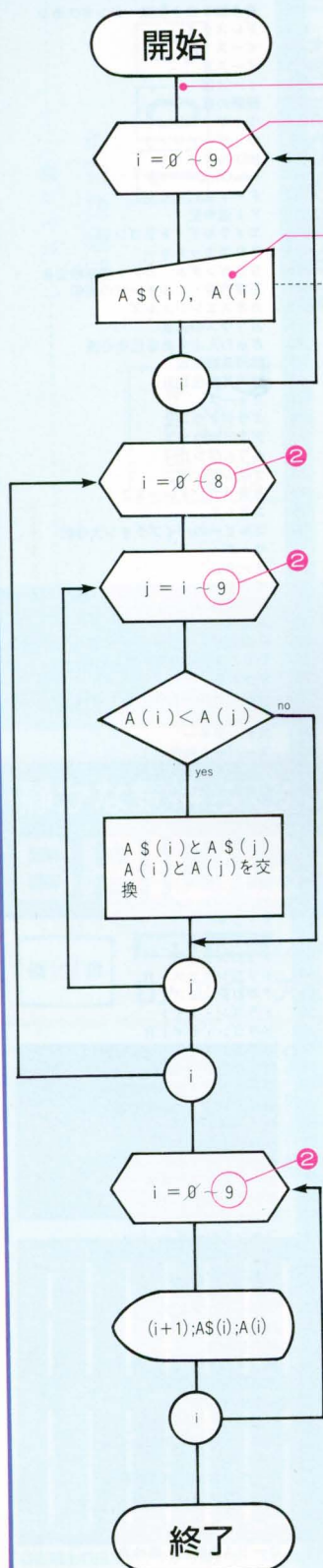


### ■2つ以上の分岐





# 「ならべかえ」のフローチャートとプログラム



画面の初期設定を入れよう(1)  
数を自由に設定したい(2)  
入力するときに番号を表示させたい(3)

A\$(i): 名前  
A(i): 得点

## リスト1からリスト2へ

リスト1、2は、名前と得点を一定人数ぶん入力すると、得点の高い順にならべかえるプログラムだ。まずフローチャートを書いて、リスト1をプログラミングし、次にフローチャートをチェックしながらリスト2へとバージョンアップした。

■変更点①=画面の初期設定はまったく独立した部分なので、たんに行5を追加しただけ。

■変更点②=最初は話を単純化するために10個のデータにかぎっていたが、どう考えても実用的でないのでN人に改造。フローチャートの最初のループに入るまえにNを決定(行6~8)し、あとは、ループに関わる部分をNに置き換えていった。

■変更点③=データ入力時に番号を表示するように改造(行10)。図は変えてないが、準備と手操作入力のあいだに「番号表示」処理を挿入した形。

## ■リスト1 最初のフローチャートをプログラム化したもの

```

10 FOR I=0 TO 9
20 INPUT "NAME,POINTS";A$(I),A(I)
30 NEXT
40 FOR I=0 TO 8
50 FOR J=I TO 9
60 IF A(I)<A(J) THEN SWAP A(I),A(J):SWAP
  A$(I),A$(J)
70 NEXT J
80 NEXT I
90 FOR I=0 TO 9
100 PRINT I+1;A$(I),A(I)
110 NEXT
  
```

## ■リスト2 反省しつつ修正を加えたもの

```

5 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF
6 INPUT "HOW MANY MEMBERS";N
7 N=N-1
8 DIM A$(N),A(N)
10 FOR I=0 TO N:PRINT I+1;
20 INPUT "NAME,POINTS";A$(I),A(I)
30 NEXT
40 FOR I=0 TO N-1
50 FOR J=I TO N
60 IF A(I)<A(J) THEN SWAP A(I),A(J):SWAP
  A$(I),A$(J)
70 NEXT J
80 NEXT I
85 CLS
90 FOR I=0 TO N
100 PRINT I+1;A$(I),A(I)
110 NEXT
  
```



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは5月31日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX  
②MSX2  
③MSX2+  
④MSXturboR  
⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定がありますか。(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAMカートリッジ  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム  
⑧マウス  
⑨どれも持っていない  
⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング  
③パソコン通信 ④ワープロ  
⑤CG ⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス ⑨学習  
⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン  
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)  
③PCエンジン ④PC88系  
⑤PC98系(PC-286も含む)  
⑥FM TOWNS  
⑦X68000  
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア  
⑩その他(具体的に記入)  
⑪どれも持っていない

⑫ あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

⑬ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①BRIDGE ②JUMPERの挑戦 ③CAR FIGHT ④気孔法 ⑤Difficult Landing  
⑥PLAY WITHOUT PREJU DICE VOL.1 ⑦トマホーク発射  
⑧M-FIGHTER ⑨RUN RUN RUN ⑩大回転 ⑪ボンボン突撃隊 ⑫超陽石 ⑬しかく ⑭どれも興味がない

⑭ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①APATHETIC STORY ②チョコボくん ③GAMEOVER  
④ジェニファーのテーマ ⑤華麗なロシアの踊り ⑥ドライブゲームラプソディ ⑦こんなかんじプログラム ⑧どれも気に入らない

⑮ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目を明記してください。

⑯ MファンにファンダムやFM音楽館のプログラムが入ったディスクが付録につくとしたら、どう思いますか。そうすると本の値段が800〜850円になります。

- ①毎月つけてほしい  
②ときどきならいいかもしれない  
③タケルなどで別売のほうがいい  
④絶対やめてほしい

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

| No. | プレゼントソフト名             |
|-----|-----------------------|
| 1   | 信長の野望・武将風雲録……………10    |
| 2   | 提督の決断……………14          |
| 3   | MSXView……………20        |
| 4   | ルーンマスター三国英傑伝……………106  |
| 5   | レイ・ガン……………108         |
| 6   | ディスクステーション25号……………102 |
| 7   | ピンクソックス5……………103      |

## 表2 今月の記事

|    |                            |
|----|----------------------------|
| 1  | 表紙                         |
| 2  | 春のMSXシンポジウム                |
| 3  | 〈FAN SCOOP〉信長の野望・武将風雲録     |
| 4  | 〈FAN ATTACK〉提督の決断          |
| 5  | 〈FAN RADAR〉ViewCALCほか      |
| 6  | ソーサリアン移植計画                 |
| 7  | ほぼ梅庵の勝ち抜きCGコンテスト           |
| 8  | FAN STRATEGY               |
| 9  | BASICピクニック                 |
| 10 | 〈ファンダム〉ゲームプログラム            |
| 11 | 〈ファンダム〉ファンダムスクラム           |
| 12 | 〈ファンダム〉マシン語の気持ち            |
| 13 | 〈ファンダム〉スーパービギナーズ講座         |
| 14 | FM音楽館                      |
| 15 | THE LINKS INFORMATION PAGE |
| 16 | パソコン通信ははじめの一步              |
| 17 | FFB                        |
| 18 | ゲーム十字軍                     |
| 19 | ゲーム制作講座                    |
| 20 | AVフォーラム                    |
| 21 | 記憶のラビリンス                   |
| 22 | DMfan                      |
| 23 | いーしょーくーはまだかいな!?            |
| 24 | 〈FAN NEWS〉ルーンマスター三国英傑伝     |
| 25 | 〈FAN NEWS〉レイ・ガン            |
| 26 | ON SALE                    |
| 27 | COMING SOON                |
| 28 | FAN CLIP                   |
| 29 | 〈特別付録〉特製CGディスク・ステッカー       |

## 表3 雑誌

| No. | 雑誌名             |
|-----|-----------------|
| 1   | MSXマガジン         |
| 2   | コンプティーク         |
| 3   | テクノポリス          |
| 4   | ゲーメスト           |
| 5   | ポプコム            |
| 6   | マイコン・BASICマガジン  |
| 7   | ログイン            |
| 8   | その他のパソコン雑誌      |
| 9   | ゲームボーイ          |
| 10  | スーパーヒッポン        |
| 11  | ファミコン通信         |
| 12  | ファミリーコンピュータマガジン |
| 13  | ファミコン           |
| 14  | その他のファミコン雑誌     |
| 15  | PC Engine FAN   |
| 16  | 月刊PCエンジン        |
| 17  | PCエンジン          |
| 18  | メガドライブファン       |
| 19  | どれも読んでない        |

## 表1 ソフト

| No. | ソフト名                  |
|-----|-----------------------|
| 1   | R-TYPE(アールタイプ)        |
| 2   | 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン アレスタ2 |
| 3   | イース                   |
| 4   | イースII                 |
| 5   | イースIII                |
| 6   | 維新の嵐                  |
| 7   | ウィザードリィ2              |
| 8   | ウィザードリィ3              |
| 9   | MSXView               |
| 10  | ViewCALC              |
| 11  | F-1スピリット              |
| 12  | F1道中記                 |
| 13  | エメラルド・ドラゴン            |
| 14  | S.D.スナッチャー            |
| 15  | S.D.ガンダム ガチャポン戦士2     |
| 16  | 王家の谷・エルギーザの封印         |
| 17  | カオスエンジェルズ             |
| 18  | ガリウスの迷宮               |
| 19  | ぎゅわんぶらあ自己中心派          |
| 20  | 銀河英雄伝説                |
| 21  | 銀河英雄伝説II              |
| 22  | クォース                  |
| 23  | グラディウス2               |
| 24  | グラフサウルス               |
| 25  | クリムゾンII               |
| 26  | クリムゾンIII              |
| 27  | 激突ベナントレース2            |
| 28  | コラムス                  |
| 29  | ゴルビーのバイブライン大作戦        |
| 30  | サーク                   |
| 31  | サークII                 |
| 32  | ザナドゥ                  |
| 33  | 沙羅曼蛇                  |
| 34  | 三国志                   |
| 35  | 三国志II                 |
| 36  | THEプロ野球激突ベナントレース      |
| 37  | シャロム                  |
| 38  | シュヴァルツシルトII           |
| 39  | 水滸伝                   |
| 40  | スナッチャー                |
| 41  | スーパー大戦略               |
| 42  | スペース・マンボウ             |
| 43  | 聖戦士ダンバイン              |
| 44  | ソリッドスネーク              |
| 45  | 大航海時代                 |
| 46  | ディスクステーション各号          |
| 47  | DPS SG                |
| 48  | 提督の決断                 |
| 49  | ティル・ナ・ノーグ             |
| 50  | デ・ジャ                  |
| 51  | 電脳学園III               |
| 52  | ドラゴンアイズ               |
| 53  | ドラゴンクエストII            |
| 54  | ドラゴンクエスト              |
| 55  | ドラゴン・ナイト              |
| 56  | ドラゴン・ナイトII            |
| 57  | ドラゴンズレイヤー英雄伝説         |
| 58  | 信長の野望(全国版)            |
| 59  | 信長の野望・戦国群雄伝           |
| 60  | 信長の野望・武将風雲録           |
| 61  | ハイドライド3               |
| 62  | パロディウス                |
| 63  | ピーチアップ各号              |
| 64  | ピーチアップ総集編             |
| 65  | ピンクソックス各号             |
| 66  | ファイナルファンタジー           |
| 67  | ファンタジーIV              |
| 68  | ファンダムライブラリー各号         |
| 69  | フォクシー2                |
| 70  | ブライ上巻                 |
| 71  | フリートコマンドーII           |
| 72  | FRAY                  |
| 73  | 星の砂物語                 |
| 74  | ポッキー2                 |
| 75  | 魔導物語1-2-3             |
| 76  | MIDIサウルス              |
| 77  | 野球道II                 |
| 78  | ラスト・ハルマゲドン            |
| 79  | ランペルール                |
| 80  | ルーンマスター三国英傑伝          |
| 81  | ルーンワース                |
| 82  | レイ・ガン                 |
| 83  | ロードス島戦記               |
| 84  | ロードス島戦記・福神漬           |
| 85  |                       |

●4月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。



# ファンダム

すべてのファンダム読者のみなさんへ。今月はとってもおトクです。おすすめで、リストが短くて、ひとくせもふたつくもあるゲームが13本もそろいました。となりの席で新人が1行余ったと泣いてるなあ。ポヨヨンとか書けばいいのに。

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| PBRIDGE④                       | 35/62 |
| PJUMPERの挑戦③                    | 36/64 |
| PCAR FIGHT②                    | 37/65 |
| P気孔法①                          | 38/52 |
| PDifficult Landing①            | 38/53 |
| PPLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1① | 39/54 |
| Pトマホーク発射/①                     | 39/55 |
| PM-FIGHTER①                    | 40/56 |
| PRUN RUN RUN①                  | 40/57 |

|                  |       |
|------------------|-------|
| P大回転①            | 41/58 |
| Pボンボン突撃隊①        | 41/59 |
| P超隕石①            | 42/61 |
| Pしかく①            | 42/61 |
| ●ファンダムスクラム       | 44    |
| ●マシン語の気持ち        | 46    |
| ●スーパービギナーズ講座     | 48    |
| ●スペシャルチェックサムの使い方 | 67    |

※Pはプログラム、①～④は画面数

静かな気持ちでボールの道筋を読む

## BRIDGE

ブリッジ

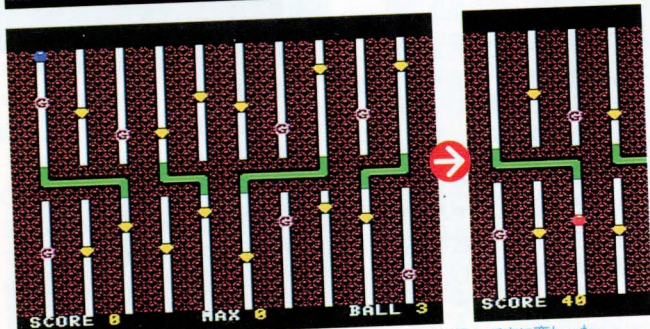
画4面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by エイト・アイアン ▶リストは63ページ



④遠くからBGMが

かってに進むボールを、中央の緑ブリッジ帯をすらすら、という操作だけで誘導し、ダイヤモンドとGマークをぜんぶ取るのが目的。スタートのまゝに、上部に表示されているボールを力



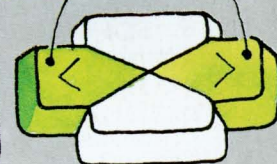
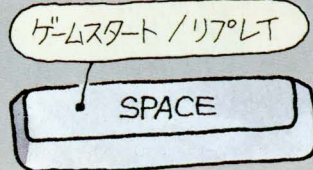
④左端上の白ブリッジから青いボールが降りてきて、Gマークを取って赤に変わった

一ソルキーで左右に移動させ、どの白ブリッジから進んでいくかを決めることができる。

中央までボールが進んできてブリッジの切れ目から飛び出るまゝに緑ブリッジでうまくつないでボールを無事進ませていくのが基本。切れ目から落ちたら1ボール減で、3ボール減でゲームオーバー。ステージクリアすると残りボール数にかかわらず、もとの3ボールにもどる。

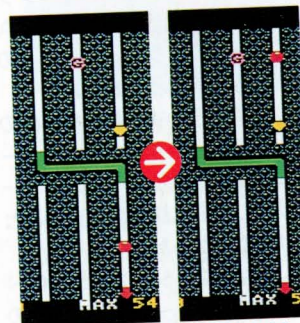
Gマークを取るたびにボールが青から赤、赤から青に変化する。赤のときにダイヤモンドを取ると通常(1個あたりステージ数×10)の2倍の得点になる。

緑のブリッジの左右移動



ステージ2から矢印が登場してやや混乱しつつ、ステージクリアのたびに色が変化して物静かな気持ちで遊び続けられる。

### STAGE2以降は



④矢印。これにぶつかると反対から出る

ターボRユーザーの方へ。\*ターボRは標準モードでと書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DPO S1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」テンキーは不可を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

画1面



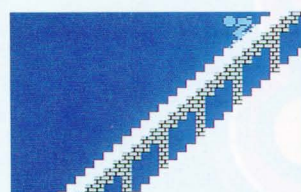
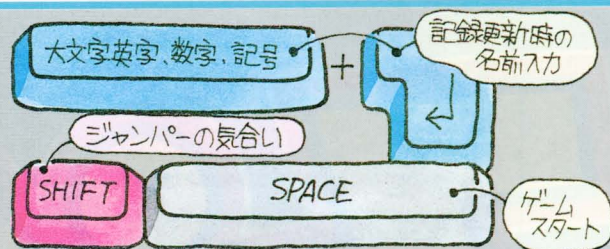
# 状況しだいで燃えるハイパー式ゲーム JUMPERの挑戦

画3面

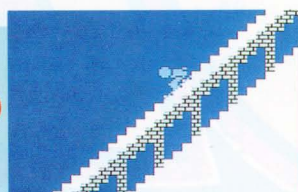
MSX2/2+ VRAM64K

※ターボRは標準モードで

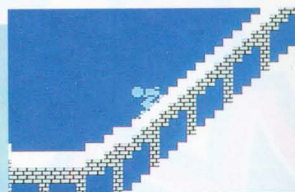
by NAGI-P SOFT ▶リストは64ページ



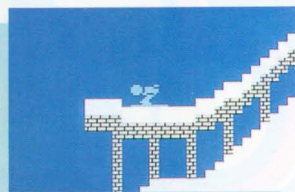
① シャーッと勢いつけて



② ジャンパーが斜面をすべっていく



③ ぐぐっとそっているのが踏み切り台



④ ジャンプするぞ

タイトルの上のキャッチを書  
いて、ふと、われに帰った。も  
しかしたら、「ハイパー」とい  
うのはすでに死語なんじゃないだ  
ろうか。ハイパーときいて、M  
SXViewが狙っているマッ  
キントッシュのハイパーカード  
しか思い浮かべられない、ちょ  
っとキザな磯村尚徳のような人  
もいるのかもしれない。

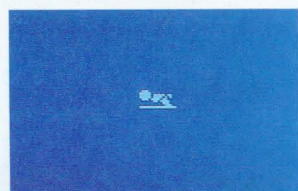
ここでは、ハイパーとはひた  
すら連打を意味する。

それはともかく、優秀な成績  
で高校に入学したと思われるN  
AGI-P SOFTの、おな  
じみ近未来SF仕立てバックグ  
ラウンドストーリーから。

「2009年、世界各国の二酸化炭素  
排出規制政策により、地球の温  
暖化はなんとかのがれることは  
できた。しかし、あまりにも規  
制しすぎたため、大気中の二酸  
化炭素の割合は減り、今度は寒  
冷化の問題が出てきた。世界各  
地で気温が下がり、寒波がおそ  
った。そんなわけで、ウィンタ  
ースポーツは流行し、ここNA  
GI-Pジャンツェでも多くの  
人々が腕を競うのだった」

あいからわず、強引な攻めの  
NAGI-Pでした。ハイパー  
式ジャンプ競技ゲームのストー  
リーに二酸化炭素が出てくると  
は思わなかった。

ちなみに、ジャンツェとはド  
イツ語でスキーのジャンプ台の  
こと。念のため。



⑤ カチャカチャ。青空が美しい



⑥ カチャカチャ。最後のあがきだ

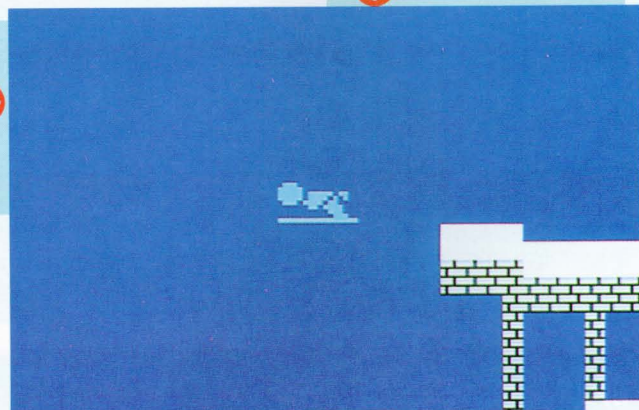


⑦ カチャカチャ。ああ、もうだめ

## ■ゲームの遊び方

スキーヤーがシャツシャツと  
画面の右から左へすべり、その  
あとにタイトルなどの文字が表  
示される、凝った作りのタイト  
ル画面でスペースキーを押すと、  
いきなり、まっしるな雪の世界  
に切り換わる(このページ左上  
の写真から)。

ジャンパーが、助走路をすべ  
っているあいだはただ見ている  
だけでいい。ぐぐっと上にそっ  
た踏み切り台を飛び出すあたり  
から、SHIFTキーをひたす  
ら連打。着陸斜面に着地するま  
で手をゆるめてはいけない。



⑧ ジャンプ! カチャカチャカチャカチャ(連打)カチャカカ(ひっかかった)チチカカ(湖)



⑨ なんとか100メートルを超えた!

SHIFTキーをまったく押  
していないと60メートルくら  
いの地点で着地してしまうが、意  
地の固まりになって連打してい  
ると116メートルという記録さ  
え出るのだ(アッキー氏の記録)。  
この116メートルが、現在のとこ  
ろ確認されている世界最高記録  
だ。

新記録(はじめは80メートル  
が初期ハイスコアとして入っ  
て)が出ると、ちゃんと名前を  
聞いてくれる。英数字、記号で  
6文字以内を入力し、リターン  
キーで確定。そして、ふたたび  
新記録への挑戦を続けていくの



⑩ 新記録達成者の名前入力



⑪ そしてタイトル画面に名前と記録が残る  
だ。新記録でない場合、このゲ  
ームはたいへんそっけなく、飛  
距離をべらっと表示したあと、  
すぐにタイトル画面にもどるの  
で、もしセコク2位争いなどを  
している場合は、注意してST  
OPキーを押すなり、ポーズボ  
タンを押すなりの対策をこうじ  
ること。



# 血湧き肉踊り頭パコパコのカーチェイス

## CAR FIGHT

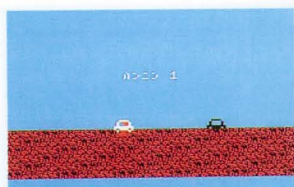
カーファイト

画2面

MSX MSX 2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖

▶リストは65ページ



④恋人が悪人にさらわれた!

小さなころ、テレビや映画を見ていて、いつかは自分もあいうことができるようになるのだろうかと遠い気持ちになったシーンがいくつもある。たとえば、そのうちの1つがラブシーンだったし、街頭でタクシーを止めて乗りこむ、とか、飛行機に乗って海外旅行へ出発する、とか、深夜の街をうろつき、得体の知れない酒場に入る、なんてのもそうだった。

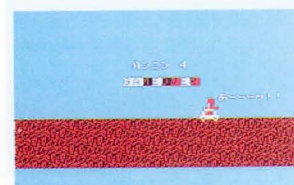
その多くは、たんにおとなになればできることだったが、それだけではできなかったこともたくさんある。たとえば、鼻をひくつかせるだけで花瓶を宙に浮かせたり、小型宇宙船に乗って敵を撃ち落としたり、恋人をさらって車で逃げる悪人を追いかけて銃をぶっぱなしたり。

最後のやつは、このプログラムを走らせれば実現する。

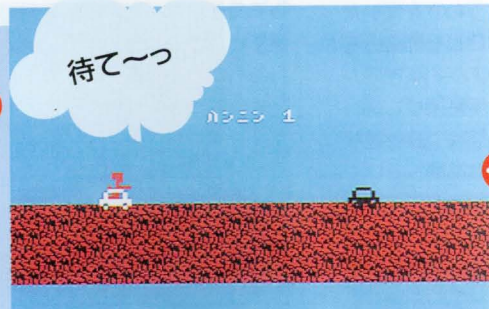
### ■香港映画のような国際性

悪人を追いかけて自動車を走らせる赤い主人公の名は、壁鎖弟子丸、国籍・日本。さらわれた黄緑色の恋人は、聞いて笑う

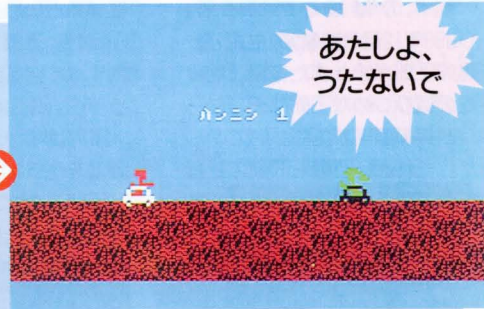
### 愛する人よ、さようなら



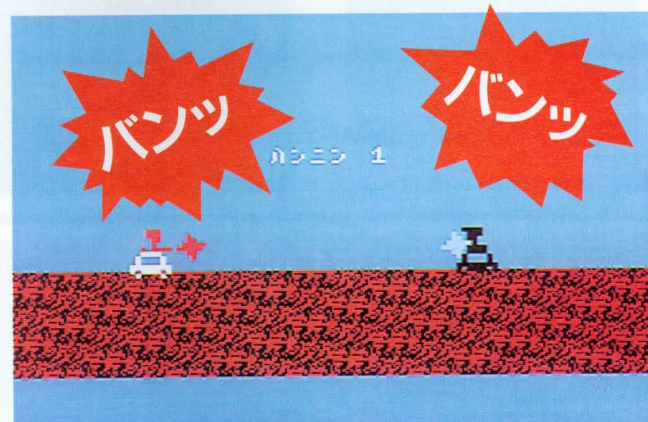
④悲しいゲームオーバーシーン



④スピードを調節しながら犯人を追いかけて、発砲のチャンス待ち



④恋人がときどき顔を出すのでまちがって撃たないように



④銃撃戦がはじまる。ビジュアルもサウンドも雰囲気がある

な、沙羅我子、台湾出身。そして、黒い犯人は、インディアン・ジョー、国籍・アメリカ。香港映画のような、国際色豊かな設定だ。

画面は逃げるジョーの車が右側に、追いかける壁鎖の車が左側に表示され、なにもキー入力していないと壁鎖の車はどんどんジョーの車に近づいていく。追いつけば勝てそうなものだが、このゲームでは事故を起こしてゲームオーバー。

そこで、てきとうにカーソルキーの上を押して(首を出す)、スピードダウンし、車間距離を調節しなくてはならない。

もちろん、仮免運転中じゃあるまいし、車間距離を保ちつつ

走っているだけでは事態はいつかに改善しない。敵の車からときどき犯人のジョーが顔を出すので、銃を撃つ。もちろん、ジョーもこちらに向けて発砲してくるが、どちらかというところをおそれるよりも、ガンガン撃ちまくったほうがいいみたい。

車間距離が小さければ小さいほど、おたがいに弾の命中する確率が高くなり、距離が大きければ大きいほど、確率は低くなる。危険度と命中率は背中あわせなのだ。それに、ときどき我子が顔を出すので誤って撃たないように。もし我子に弾があたってしまったらゲームオーバー。ジョーの弾が壁鎖にあたっても、もちろんゲームオーバー。



④かと思うと犯人が顔を出して



④運がよければ犯人にあたる



④犯人の車から、さらわれた恋人を助け出し、ルンルン気分で画面左へ帰る

銃撃戦のすえ、ジョーをうまくやっつければ、敵の車は止まり、めでたく我子を取り返して壁鎖は画面左へと帰っていく。んで、すぐにまたマヌケな我子はさらわれて、次のカーチェイスがはじまるのだった。

ジョーは、やられるたびに凶悪になるぞ。



## 正義の緑球が悪を滅ぼす

# 気孔法

(タイトルは原題のママ)

画1面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

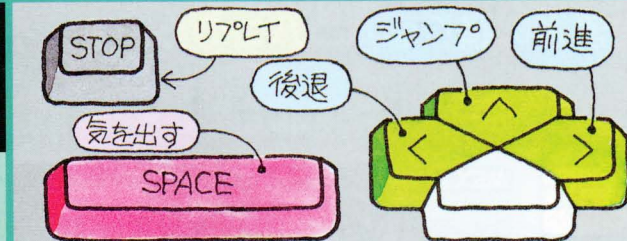
by まもてん

▶リストは52ページ

前作の『階段をのぼろう』(1990年12月号掲載)の主人公、黒卵下郎(くろうしやろう)がまたまた登場。『階段をのぼりつめた下郎はそこにあった気の道場で気について学んだ。それというのも旧友の輪留差(りんりゅうさ)酢流造(さくりゅうぞう)が盗賊の頭となり、動物を狂暴化させ日本征服を企

ているという、うわさを聞いたからだ。下郎はひとり酢流造を倒すべく盗賊のアジトへと向かう……」(作者の手紙より)

下郎は手からはなつ緑色球状の気を使って、敵を倒していく。下郎はジャンプもできて、敵の攻撃をよけたり、空飛ぶ敵に対



して気をはなったりする。敵は倒すと、つぎつぎと画面の左からあらわれてくるぞ。

登場する敵は8種類。下郎は酢流造の手から日本を救うことができるのだろうか!?



①直立不動の態勢で敵を待ちかまえている

②敵に向かって気をはなした

③気がみごとに命中して、敵が倒れた。しかし、敵はまだ登場してくるぞ

をつかって やっつけろ!

各キャラクタの下データは、キャラクタ名/倒すのに必要な命中回数/速度

|           |          |         |            |
|-----------|----------|---------|------------|
|           |          |         |            |
| 盗賊/5/乱数   | 剣/1/3    | 毒ヘビ/2/1 | 吸血コウモリ/1/3 |
|           |          |         |            |
| ドブネズミ/1/2 | ノウサギ/2/2 | 野犬/3/3  | 盗賊の頭/10/3  |

## 懐かしのゲームが1画面で帰ってきた

# Difficult Landing

ティファルト・ランディング

画1面

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

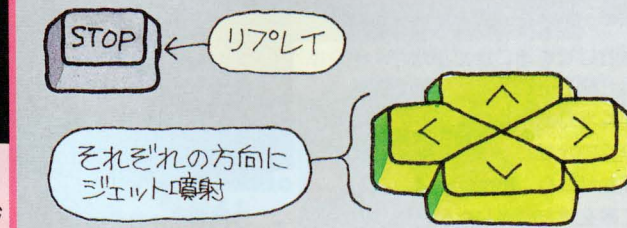
by 松岡一孝<sup>2</sup>

▶リストは53ページ

おっ、どこかで見たようなゲームだな、と思った人はかなり長くファンダムとお付き合いしてきた読者だろう。そう、これは今からだいたい3年前の1988年8月号に掲載された『LANDING IS DIFFICULT』(作・お茶)の7画面だっ

たプログラムをなんと1画面に圧縮したバージョンだ。

黄色い四角が着陸船である。着陸船は上下左右の4方向にジェット噴射することができて、これを利用して移動する。着陸船は地面のどこかに設置された



着陸台の上にフワリと着陸すればラウンドクリアだ。

着陸船の操縦をミスって地面が、画面の左右に激突しゲームオーバーになると、ディスプレイが壊れたのかと思うような奇妙なデモが見られる。これがなかなかいいのだ。

これがLANDING IS DIFFICULTだ



④着陸船もそれらしく作ってあり、操縦もシビアになっている

着陸!!



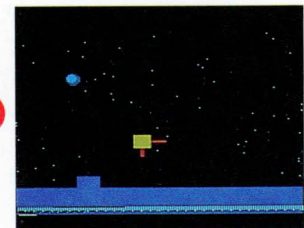
⑤こうして着陸成功。ラウンドが上がるごとに重力がきつくなっていくぞ



③画面の真ん中から着陸船の着陸が開始される。惑星の数でそのラウンド数を表示



②とりあえず着陸船を降下させるために、上にむかって噴射/ シュボッポボ



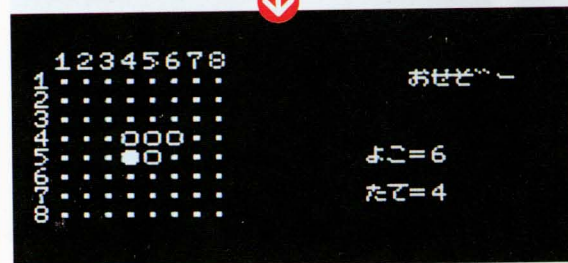
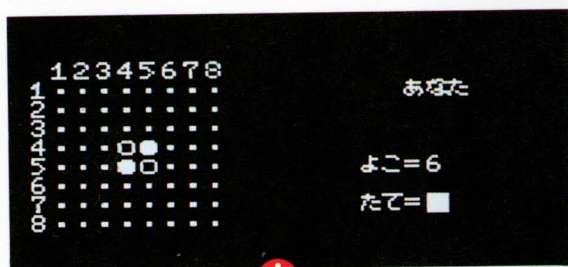
①おっと、加速がつきすぎて地面に激突しそうだ。すかさず、右と下に噴射



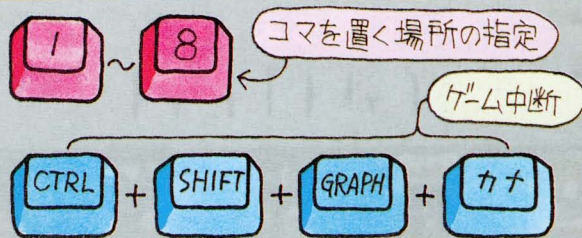
## コンピュータ相手に負けるもんか プレイ ウィズアウト プレjudice PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRの高速モードでも可  
by Heroic Warder ▶リストは54ページ



①「あなた」と表示されているときはプレイヤーがコマを置く番。コマが置けないときは自動的にパスされる。  
②プレイヤーの次は「おせぞー」と表示されて、おせぞー氏の番。遅いぞ」とモンクをいつているのではない。



「PLAY WITHOUT PREJUDICE」を直訳すると「偏見なしで遊ぶ」という意味になるらしい。偏見を持って遊んだとしても、これはコンピュータ対戦のおせろゲームだ。プレイヤーはコンピュータのおせぞー氏と戦う。

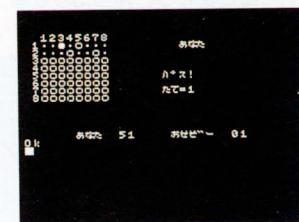
プレイヤーのコマはCHR\$(132)の「O」でおせぞー氏のコマはCHR\$(133)の「●」となる。このプログラムでは画面の色指定がないので自分でかってに色を設定してくれ。

先手はプレイヤー。盤面のよこ、たての順に座標を入力してコマを置く。コマを置けない座

標を指定すると、また、よこの座標から聞いてくる。ゲームが終わると、プレイヤーとおせぞー氏のコマの数を表示する。

この原稿を書いている私はもっか、0勝5敗である。

こんな終わり方もある

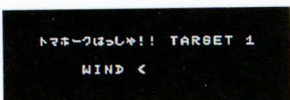
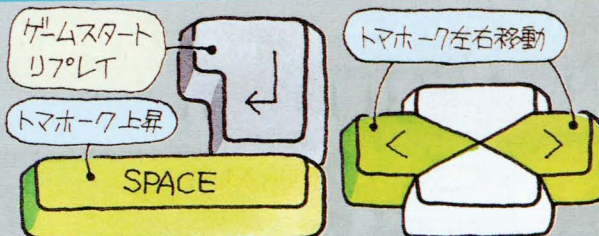


③どちらも相手のコマをとることができなくなったのでこれでゲーム終了。この圧倒的な差で勝ったのは編集デスクだ

## 距離1000、方角北西。目標、軍事施設 トマホーク発射!

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by Nu~ ▶リストは55ページ

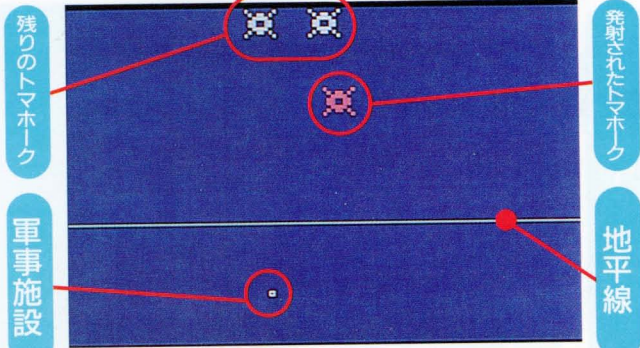


①まず最初に風向きと風力が表示される。この場合、風向きは右から左。風力は1だ

「これは戦争中、多国籍軍が発射したミサイルが軍事施設を破壊したビデオを見て考えたものです。悪乗りしているようで戦争中は送れませんでした」(作者の手紙から)。さすが44歳、NU~さんはおとなだ。

最初にターゲット数(ラウンド数みたいなもの)と風向き、風力を表示してゲームスタート。

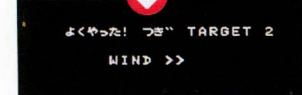
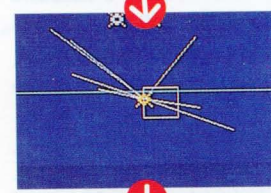
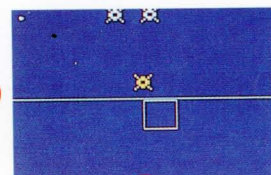
ゲーム画面はあの有名な誘導ミサイル、トマホークの背後か



②先に表示された風の影響を受けながら、トマホークは飛行する

らビデオカメラが追ってる感じの映像。うまく軍事施設まで風向きを考えトマホークを誘導するのがキミの目的だ。1つのターゲットで3発はさすがとゲーム

オーバー。おなじターゲットでやりなおし。命中すれば次のターゲットにトマホークはあらたに3発用意される。最後のターゲットは夜間攻撃だぞ。



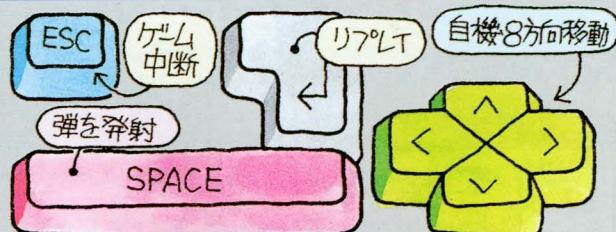
③上官にほめられた。次のターゲットにいくと風向きが変わり、風力が強くなる



# 撃って撃って撃ちまくれシューティング M-FIGHTER エム・ファイター

画 1 面

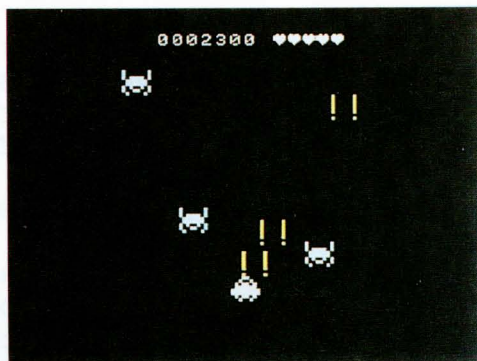
MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで  
by あずまのかんたろう ▶リストは56ページ



やってきましたシューティングゲーム。とにかくガンガンよく撃ちまくって、ビジバシ撃ちまくって楽しければいい。

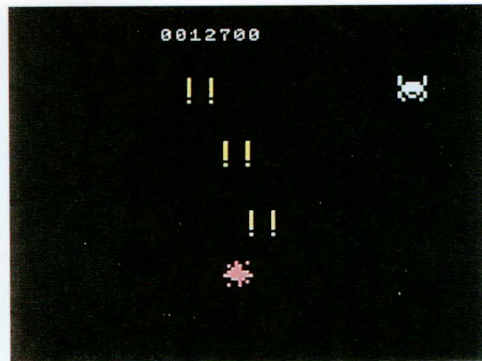
ゲームはシンプルかつ、スピーディーにできている。自機は8方向に移動でき、画面いっぱいに動きまわり、体当たり攻撃をかけてくる敵をやっつける。弾は3連射まで可能。敵は一定間隔ごとに1匹ずつ出現してくる。その間隔はプレイしている時間がたつごとに短くなってきて、敵の出現してくる数が増えて、どんどん難しくなっていくぞ。

自機が敵に当たってしまうと



④弾を連射させて敵をけちらせ! まるで最後に1匹だけ残ったインベーダーのように横に動きながら向かってくる敵が多い

画面の上に表示してあるスコアの横のハートマークが1つずつ消えていく。つまり、これは自機のライフポイントであり、5



④スコア横のハートマークが全部消え、ゲームオーバーとなってしまった。うーん、スコアがしょぼいぞ

つのハートマークがなくなってしまうとゲームオーバーとなる。作者からの手紙によると、このゲームのハイスコアはふつ

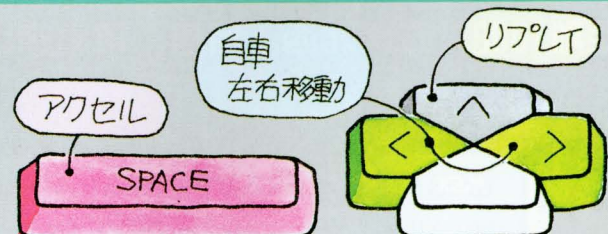
うの人で2万点、反射神経のすぐれた人で3万5千点だそう。理論的には敵は25匹まで増えるそうだが、一度、見てみたい。

なんびと

# 何人たりともオラの前を走らせね! RUN RUN RUN ランランラン

画 1 面

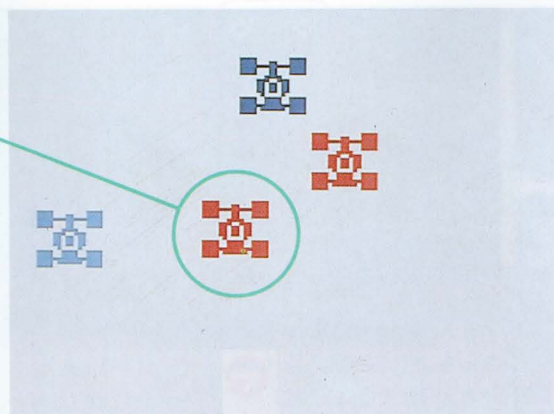
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by 木内靖 ▶リストは57ページ



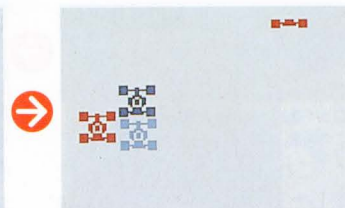
キミはF1パイロットとなって、F1グランプリに参加している。

さあ、レース開始5分前だ。シグナル音は鳴らずに、いきなりレーススタート。画面上には4台の車しか登場してこない。そのなかの明るい赤の車がキミが乗る車。コンピュータがあやつるライバル車を相手にどこまで走ることができるか、走行距離を競いあうゲームだ。ライバル車は、まるで誘導ミサイルみたいにプレイヤーの車に近寄ってくるのでアクセル、ハンドルをたくみに使ってこれをかわす。アクセルをふかして速く走るほ

プレイヤーの車



④見果てぬゴールに向けて各車いっせいにスタート。どこまで生きのびられるかど走行距離は長くなる。ライバル車にちょっとでもぶつかってしまうとクラッシュ



④悪質なばよせに、ピンチ



④ドッカーン! あえなくクラッシュ



# いつでもスキーが楽しめるぞ 大回転

画 1 面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by RUN kun ▶リストは58ページ

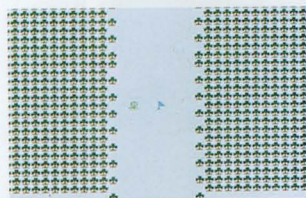
スキー競技のひとつである大回転をゲームにしてある。

シグナル音が鳴りおわるとゲームスタート。スキーヤーがすべっていく先に立っている旗の横を左右交互に通過(最初に通過する旗は左右どちらでも好きなほうを選んでいい)していく。通過していくたびに旗と旗との間隔はだんだんせばまってくる。旗やクローバーの木に激突したり、左右交互に通過できないとゲームオーバーとなる。

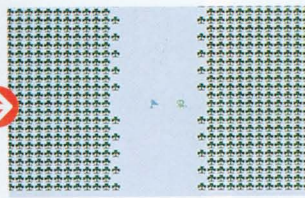
旗を14本通過するとラウンドクリアとなる。次のラウンドでは旗と旗の間隔がまえのラウンドに比べて少し狭くなり、むず

かしくなる。

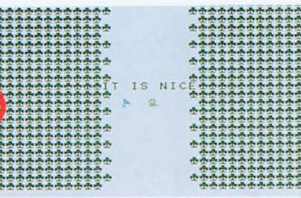
とにかく気持ちがいいのがスキーヤーの動き。慣性のきいた動きと、左右の斜滑降、直滑降に応じたキャラクタのポーズがほんとうにすべっているようにいい。暑い日にこのスキーゲームをすると、ちょっとは涼しさが感じられるかもしれないね。



①最初は、旗の左右どちらでも通過していいので、左を通過していった



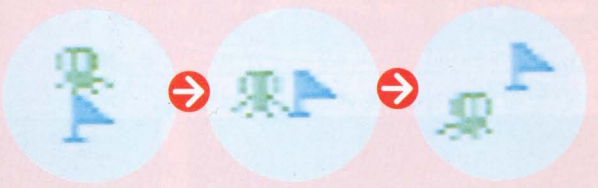
②旗を通過したらすぐにゲレンデの右へすべり、2本目の旗をらくらく通過



③こうして旗を13本通過し、14本目の旗の横にならんだときにクリアとなる

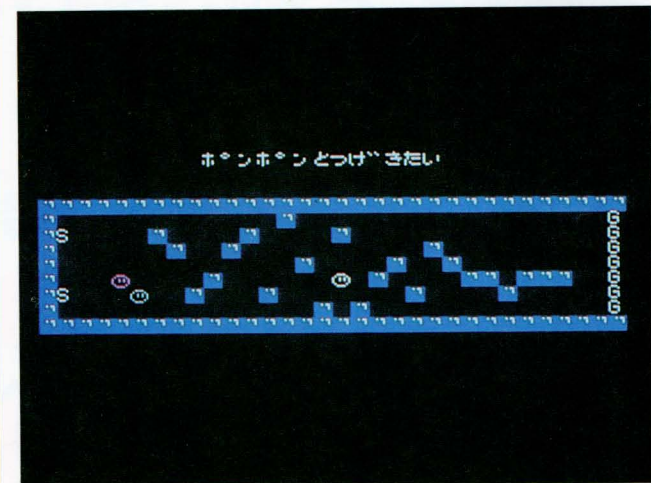


## ターンがバッチリ決まった!

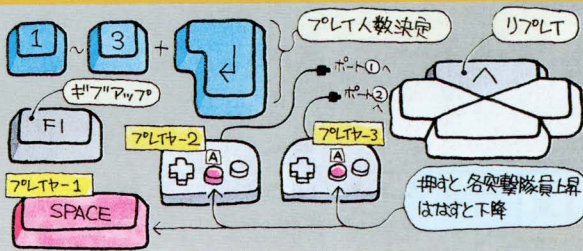


# 対戦でやれば異様に興奮する白熱ゲーム ポンポン突撃隊

画 1 面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by よしむソフト ▶リストは59ページ



③3人でプレイしているところ。突撃隊は右斜め下と右斜め上の2方向しか進むことができず、ジグザグに移動しながらGを目指す。壁や障害物にぶつかったらスタートからやりなおし



## ポンポン 突撃隊参上!

ポン太



ポン次郎



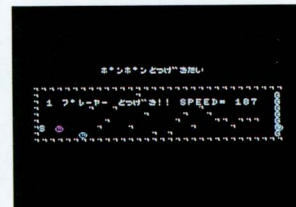
ポン子



「ポン太、ポン次郎、ポン子はいつもポンポン飛んではゴミ箱に突撃していった。そこで、この3人はしだいに『ポンポン突撃隊』と呼ばれるようになった……」(作者の手紙より)

このゲームは左のSとSのあいだからランダムに登場する突撃隊を障害物や壁にあたらないように操作して右にある「G」まで、たどりつかせるのが目的。1人でプレイする場合はGにた

どりついた時間(SPEED)を1人で競うだけだが、2、3人プレイの対戦モードにするとものすごく白熱するぞ。



④だれかがGにたどりつくとゲーム終了



# ボールをまさに撃ち返す変形1人テニス 超 隕石

スーパーいんせき

画 1 面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by ペンチャ

▶リストは60ページ

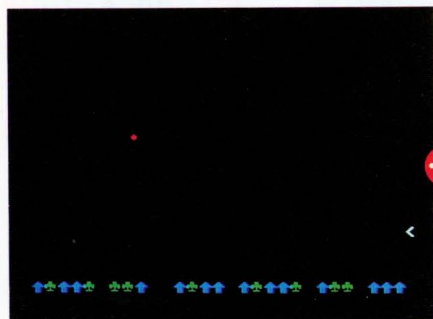
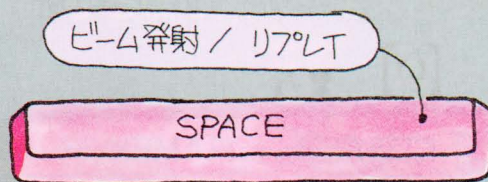
じつをいうと、このゲームを採用した理由の30パーセントくらいは、作者の本名に感動したからである。ペンネームを使っているが、本名のほうがいいのに、花畑次郎くん。

いわゆる1人テニスゲームにシューティング風味を加えてみました的な珍味もの。

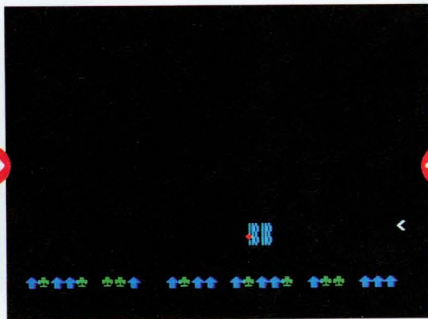
スタートすると左上から隕石が飛んでくる。画面下にならんでいる家や木が破壊されないよ

うに、画面右下に設置されているビーム発射機(<)からビームを発射して隕石を撃つ。ところが、この隕石はスーパーというくらいだから変わりもので、ビームがあたると方向を変えて、

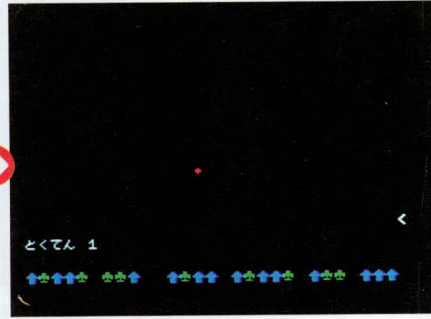
画面の端でポンポンと反射してからふたたび地上に向かってくる。それをまたビームで撃って……のくりかえし。ビームを発射するタイミングがすべての、スリリングなゲームなのだ。



①スーッと左上からさりげなく赤い隕石が飛んでくる



②タイミングをはかりつつビーム発射



③ビームがあたってはねかえる隕石。また、来いよ〜

# 角度とパワーによるカラフル積み木 しかく

画 1 面

MSX MSX2/2+VRAM64K

by やすた

▶リストは61ページ

画面左端にある緑色の長方形がジャンプ台。そこから右にならぶ3色の長方形が着地台。ジャンプ台を使って、毎回色が変わる「しかく」と呼ばれる長方形を3つの着地台の上に積み上げていくゲームだ。

ジャンプ台は左右にずらすこ

とができ、しかくとジャンプ台とのすれの度合いで、しかくが飛んでいくときの角度を調整し、ジャンプ台を沈ませる深さで飛んでいくパワーを決定する。

着地に成功すると、左の着地台から10点、20点、30点が得点として入る。11段目からは、そ

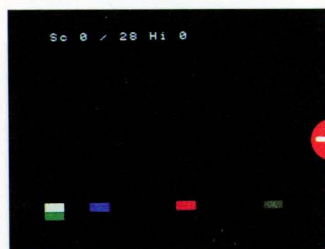
れぞれ40、50、60点の得点になり、2つの着地台に積み上げていって、とちゅうで1つにくっつけたら、2つの着地台ぶんの得点が入っていく。

しかくが乗ると、そのしかくが新しい着地台となる仕組み。それ以外のブロックに乗っても、

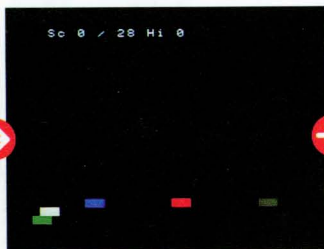
着地できず、そのまま下まで落ちていく。下に落ちてしまったらゲームオーバー。

こうして、28個のしかくを積み上げると「Complete」(完璧)。

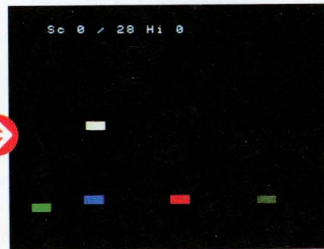
ゆっくり空中を飛ぶしかくが優雅で、きれいなゲームだ。



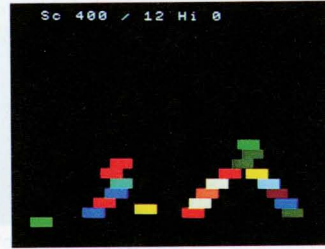
①ゲームスタート。左端がしかくとジャンプ台



②ジャンプ台をずらし、下に沈めて



③びよよ〜ん。放物線を描いて飛んでいく



④さまざまな積み木の発展が楽しめる

※注 このゲームはスプライト衝突判定の特性のため、まれに理不尽なゲームオーバーになる場合があります。



プログラムの作り方が

どんどん分かる!

# 300種の オリジナル・プログラムが

# 作れる!



**MSX** 対応  
ターボパワーの  
パソコン講座

- ★グラフィックも思いのまま!
- ★自分で作ったプログラムで  
いろいろなことが楽しめる!

暗号作成  
& 解読

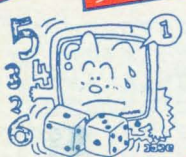


★キミはパソコンを使いこなしているか?  
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当の  
パソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまっ  
し機械も本当に生かされていない。パソコンをやるな  
ら何といっても自分でプログラムが作れるようになる  
ことがいちばん! その方法はあんがいやさしいのだ!

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめては絶対にソン! このページの  
ハガキを出して案内資料をまずもらおう! プ  
ログラムが作れる! グラフィックも思いのま  
ま! BASICだってよくわかる! キミだけ  
のオリジナルゲームを作ってみなをアッ  
といわせる本当のパソコン実力者になれる!

パソコン  
サイコロ



ニックネーム  
投票集計



★楽しいプログラムが  
思いのまま作れる!

楽しみいっぱい!  
キミだけに教える  
300のプログラム!

★友だちが  
ビックリする!

プログラムを作って

# 自慢できる!

ハガキを  
ポストへ!!

すぐ役立つ!  
講座案内資料

## 無料送呈

プログラムが作れるようになる!  
さあ! 今すぐハガキを出して絶対役立つ案内  
資料をもらっておこう! 切手を貼らずに出せ  
るから住所や名前を書いたらすぐポストへ!



# ファンダムスクラム

最近、せっかく採用された自分のプログラムを罵倒する作者が多い。なぜだろう？ ファンダムでは作者の納得のいく作品を待っている。

今月から「あしたは晴れた／」のコーナーがいよいよスタートすることになった。

このコーナーの性質上、毎月やれるかどうかはまだわからないが、読者のみんなの意見を広く募集している。

## ■プログラム投稿者への注意

今月のファンダムには、キーボードから直接打ちこめない文字の使われた作品が多い。

そこで、ファンダムから投稿者に注意してほしいことがある。

キーボードから直接打ちこむことのできない文字(「■」などのキャラクタ)は、使わないで済むなら使わないでほしい。

プログラムの長さの規定があるのは、プログラムの無駄をどれだけ取り除けているかを判断するためで、「■」などのキャラクタを使ってまで縮める必要は

ない。

これは特に長いプログラムにいうことで、なかには無意味にエスケープシーケンスやSTOPキーでのリプレイをしているものがある。

はっきりいってこれはマイナス評価なので、使うときにはよく必要性を考えて使おう。

せっかく作ったプログラムもそんな部分が影響して、読者に

打ちこんで遊んでもらえなかったら、とても寂しいぞ。

無駄な部分を取り除くことで、無意味にプログラムを短くすることは同じではないので、よく考えて作品を投稿してほしい。

最後に、いきなりテープとお金を郵送してきて、プログラムを送ってくれという読者がいたが、ファンダムでは一切そういうことはできないので注意。

## 情報局

### 90年8月号『WHIZだもんね♥』編集部製ステージエディタにバグ

ファンダムライブラリー⑧の『WHIZだもんね♥』専用ステージエディタにバグがありました。

コマンド3でゲームをやったあとCTRL+STOPでエディタにもどったとたん、再びゲームに入り、エディタにもどれないというものです。

原因はゲームをしたあとでエディタにもどったとき、キーバップアクリアのつもりで「U=USR

(0)」を実行しているのが、ゲームに入ってしまうからです。

これは下にある行200の赤い部分を挿入すればなおります。

```
200 DEFUSR 1=&H A
000 U=USR 1(0)~
```

(宮城・庄子達彦/16歳)

確認したところ、庄子くんのおっしゃるとおりでした。

修正方法まで明記してくれたので助かった。ありがとう。

## 質問箱

### プログラムミスの情報は?

**Q** 欄外でよくバグ情報やっているが、ファンダムライブラリーにも掲載されているのですか？ また、ライブラリーのミスはどうやって教えるの？ (兵庫・佐野英司/14歳)

**A** ファンダムのプログラムページの下の方には、ときどきバグ情報を行っている。バグの情報は、見つかったらすぐに掲載しているのだけど、1年以

上もまへのプログラムにバグが見つかることだってあるのだ。だから、それを打ちこんだ人がそのバグ情報を手に入れるのは困難だ。ファンダムライブラリーでは発売までに見つかったバグは、あらかじめ修正してあるのだが、発売後のバグは本誌に掲載しているのだから、それを見るしかないだろう。

ただ、そのバグのためにまったく遊べない、ということはめったにない。

## 質問箱

### スプライトの衝突判定

**Q** BASICで、スプライトがぶつかったとき、どのスプライトとどのスプライトがぶつかったかを調べるには、どうすればいいの？ (新潟・中沢正智/?歳)

**A** BASICでスプライトの衝突判定をおこなうときに、注意してほしいことがある。最近わかったことだが、スプライトの衝突割りこみにはかなりのあまきがあるようだ。今月ファンダムに掲載された「しかく」はそ

れの被害を受けた作品で、ぶつうに遊んでいてもときどきスプライト衝突判定がおかしくなり、正常に判定できないことがあるようだ。これがターボRの高速モードともなると、まるで判定に行かなかったりした。さて、肝心のスプライトの衝突判定だが、これといったうまいやり方は決まっていない。そのときどきによるが、ほとんどの場合は座標を調べて判断するやり方だろう。

中沢くん、ちょっとむずかしいが、めげずにがんばろう。

## 質問箱

### SCREEN1でスプライトモード2に

**Q** MSX2以降の機種でSCREEN1でスプライトモード2にすることはできるでしょうか？ VDPを操作してできるような気がするのですが……。 (兵庫・首藤誠一/20歳)

**A** 昨年の3月号のこのページで紹介したことのある「ニセSCREEN4モード」のプログラムから、以下のように、要点をまとめて解説しよう。  
①まずスプライトアトリビュートテーブルを移動させる。

```
BASE(8)=&H1E00:
BASE(13)=&H1E00
```

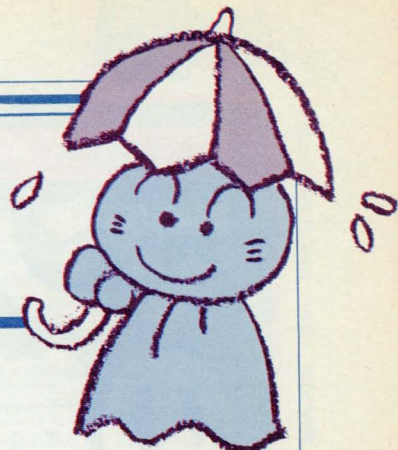
を実行すればOK。  
②多色刷りモードの設定をする。  
SCREEN0:WIDTH8  
0:WIDTH40:SCREEN1:DEFUSR=126:U=USR(0)

を実行すると、画面は多色刷りモードになる。

③VDP(0)=4:VDP(5)=63  
でスプライトモード2が使えるようになる。



# あしたは晴れた!



## テーマ:「あしたは晴れた!」ってどんなコーナー?

●「あしたは晴れた!」というコーナーがはじまるそうなので、僕も参加したいと思いました。でも、どういう手紙を出せばいいのかわかりません。マシン語のセーブのしかたとかを聞いてもいいんですか? =千葉・ミウ(14歳)

うーん、小生も正直いってギンと説明できるほどの具体的なビジョンを持っているわけではない。ただ、はっきりいえるのは、プログラムに興味を持つファンダムの読者と、常連投稿者などのプログラミングの達人と、ファンダムのスタッフとが、ある1つのテーマで意見や情報を交換する会議、のようなものになりたいということだ。

それから、ムシのいい考えかもしれないが、投稿されるテーマや意見によって、やり方やシステムが徐々に固まっていけばいいと思っている。なるべく多くの読者の意見を取り入れながら、このコーナーを作りあげていきたいのだ。

今月号の「パソコン通信はじめての一步」でSIGを取りあげているが、このコーナーは、おもにハガキによるSIGのようなものだと考えるかもしれない。とりあえず、スクラム担当である小生がシグオベをつとめさせていただく。

ところで、ミウ(このコーナーでは、原則として本名もペンネームも呼び捨てにする)の最後の質問だが、「マシン語のセーブのしかた」とかは、どちらかというとスクラムの質問箱行きの内容だと思うので、「あしたは晴れた!」のテーマにはなりにくい。

たとえば、テーマ候補として、こんなハガキが来ている。

●僕はターボRを買いたてのほや

ほや。だからプログラムのことはよくわかんない。だから「どの本を読めばBASICが熟練するか」と「どの本を読めばマシン語が理解できるか」と「どの本を読めばC言語が理解できるか」の3つの質問に答えてほしい。ただし、「MSX・FAN」とか、「説明書」(という答え)はよしとほいしてござりまするでつかま

つりまつてで存じそうろうでたてまつります。=東京・小糸英樹(?)

なかなかすごい質問だ。自宅待機中のファンダムの編集デスクに電話で質問してみた。

●プログラムのことがよくわからない人でも、BASICがすらすらわかる本、マシン語がすっきりと理解できる本、C言語がばっち



りで見えてくる本、そういう本はこの地球上にはありません。あったら、教えてください。わたしはそんな本を書いた著者の弟子になりたい。=東京・山科教之(35歳)

それはいったいどうして? ●うそをつくらよ。=東京・山科さくら(2歳)

デスクの自宅に電話をすると、ガキがうるさくてかきません。

惜しまれつつも、休みっぱなしの「ちえ熱あつちゃん」担当のちえ熱にもいちおう聞いてみた。

●そうだなあ、やっぱりMSX・FANと、説明書かな。=東京・ちえ熱(21歳)

だから、それはやめろって。いきなり聞いてもだれもまともに答えないが、たしかに小糸英樹の質問はむずかしい。

本を読むだけでかんたんにわかるなんて考えが甘い、という意見もあるにはあるが、小糸の持つA1STには、BASICのおおまかな説明書がついていただけなので、この説明書だけではとてもBASICは身につかないだろう。以前、松下電器のMSX2には本格的なBASICマニュアルがついていて、小生はそれでBASICを覚えたものだから。

そこで、来月のテーマは「どんな本ならプログラムがわかる?」とする。常連投稿者などなるべく多くの人に、どんな本で勉強したかを聞き、また、現在、どんな本が出版されているかも編集部で調べておこう。だいたい、こんな感じで臨機応変にこのコーナーを進めていきたい。では、また来月!

## 意見とテーマの募集

## 8月号のテーマ:「盗作」について、わたしはこう思う

このコーナーでは、7月号の「どんな本ならプログラムがわかる?」に向けて準備をはじめるが、このような、プログラムに関わる大きなテーマを募集する。重いテーマ、軽いテーマを問わず、いろんな人に関いてみたいことをハガキに書

いて送ってほしい。あて先は、MFファン編集部内「あしたは晴れた!」のテーマ係まで。

さて、8月号のテーマは上記のとおり。3月号のAVフォーラムに掲載した「ミカン」はマニュアルからの完全な盗作だった。最近、

盗作事件はずっとなかったのに、編集部は大きなショックを受けた。なぜ、盗作をするのか、どこから盗作でどこまでが参考なのか、などなど、盗作について自由に論じてほしい。これもハガキで「あしたは晴れた!」8月号の意見係

まで。できるだけペンネームまたは本名を出してほしいが、8月号にかぎって完全匿名も可。

テーマも意見も、採用者にはMFファン特製のテレカを進呈。ペンネーム歓迎だが、住所・氏名・年齢・電話番号は明記してほしい。



□ から わ か る

# マシン語 の気持ち

## 第3回：背中あわせの2つのマシン語

前回、3つの16ビットレジスタ(HL、DE、BCの各レジスタ)にそれぞれパラメータをセットしてから使う「LDIRVM」というBIOSエントリを紹介した。これはメモリ(メインRAM)からVRAMへいっきにデータの固まりを転送する(これをブロック転送という)すばらしい働きをする。

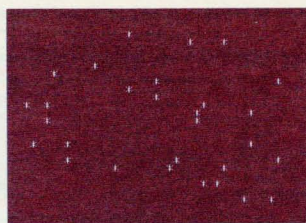
3つのレジスタにセットするものは、  
HL：出発点  
DE：目的地  
BC：転送する量  
となっていて、出発点とは転送元であるメモリのアドレス。目的地とは、転送先となるVRAMのアドレス。転送する量とは、

転送するブロック全体のバイト数だった。

LDIRVMという名前には深い意味はない、と前回書いたが、それは無意味ということではない。じつは、そろそろこのページでも語ろうと考えつつある「アセンブリ言語」に「LDIR」ということばがあり、これはLoad Increment Repeatの略で、「HLレジスタの指すアドレスからDEレジスタの指すアドレスへデータを転送し、HL、DEは+1、BCレジスタは-1し、BCの内容が0になるまでくりかえす」というとても長く長い意味を持っている。LDIRVMの最初の4文字は、

### ■リスト 吹雪あるいは往復ビンタ

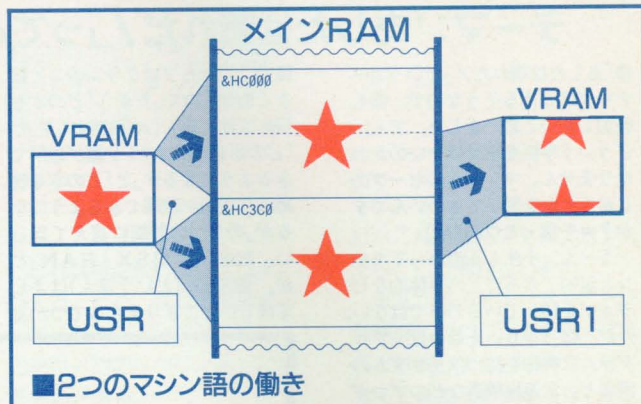
```
10 CLEAR 200,&HC000:COLOR 15,1:SCREEN 0:
  WIDTH 40:DEFINT A-Z
20 N=23:M=0:L=-1:K=38
30 READ A$,B$:A$=A$+B$:FOR I=0 TO 26:POKE
  &HD000+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT:
  DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00E
40 DATA 210000ED5BF8F701C003CD5900C9
50 DATA 2AF8F711000001C003CD5C00C9
60 FOR I=0 TO 30:LOCATE RND(1)*40,RND(1)
  *24:PRINT"*";:NEXT
70 A=USR(&HC000)+USR(&HC3C0):CLS
80 FOR I=N TO M STEP L:A=USR1(I*K+&HC000)
  :NEXT:GOTO 80
```



④このアスタリスクの雪景色が



⑤吹雪に……。わかる？(わからん)



④下のプログラム行70の2つのUSRで&HC000からと&HC3C0からの2領域に画面データを格納。行80のUSR1で取り出す位置を少しずつずらしながらVRAMへ転送すると、吹雪のような動きが実現する

じつにこのアセンブリ言語と深い関わりがある。まさに、このBIOSは「LDIR」しているではないか。残りのVMは前半が目的地のVRAMのV、後半が出発点のメモリのMだ。

ところで、じつはこのLDIRVM(&H005C)の3バイトまえの&H0059に「LDIRMV」というやつがいる。ピンときただろうか。こいつの名

前はMとVがひっくりかえっているだけだ。

そのとおり、LDIRMVは、LDIRVMとは逆に、VRAMからメモリへブロック転送するBIOSエントリなのだ。

パラメータのセットもほとんどりふたつだ。

ん、ということとは、なにかできそう……。とりあえず、SCREEN0で「\*」の吹雪を作ってみましたけど。

### プログラムの解説

●行10：CLEAR文の&HC000は、VRAMからブロック転送してくるためにメモリをあけておくため。&HC0000~&HCFFFFには、少なくともSCREEN0の4画面以上の容量がある。  
●行20：変数初期設定。この変数は行80のループで使われていて、Kは1回ですらすら文字数(40だと丸々1行ぶん。つまり垂直に動く)、N、MはメモリからVRAMへ転送する幅でKを1単位としている。Lは増減調整用。たとえば、N=960、K=1に変えるとほぼ横スクロールになる(この場合Lはスピードを表す)。●行30：マシン語書きこみとUSR関数定義。●行40、50：それぞれUSR、USR1用のマシン語データ。●行60：「\*」を散りばめる。●行70：その画面を2画面ぶん、メモリに格納。●行80：少しずつずらしながら取り出している。



## ■VRAMからメインRAMへブロック転送(USR)

| アドレス                                                 | マシン語※16進表記(2桁で1バイト)                                                                                     | その気持ち                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| &H D 0 0 0<br>&H D 0 0 1<br>&H D 0 0 2               | 21 ● — 次の2バイトの数値をHLレジスタにセット<br>00  <br>00   — &H 0 0 0 0                                                | 転送元の開始番地をセット<br>●21はおなじみ。HLレジスタに2バイトの数値をセットする命令。<br>●転送元の開始番地の&H 0 0 0 0 (VRAM)は、SCREEN 0のパターン名称テーブルのアドレス。スクリーンモードを変えるときはこの数値を変更する。                       |
| &H D 0 0 3<br>&H D 0 0 4<br>&H D 0 0 5<br>&H D 0 0 6 | ED ● — 次の2バイトが示すアドレス(メインRAM)にある数値をDEレジスタにセット<br>5B ●<br>F8   — &H F 7 F 8 ※上位下位2桁ずつが逆になっていることに注意。<br>F7 | 転送先の開始番地をセット<br>●ED5Bは、DEレジスタにデータ(ここでは転送先のメモリのアドレス)をセットする命令だが、次に続く2バイトの数値をセットするのではなく、その数値が示すアドレスに入っている数値をセットするのだ。ああ、ややこしい。<br>●F7F8は、USR関数の整数型引き数の格納アドレス。 |
| &H D 0 0 7<br>&H D 0 0 8<br>&H D 0 0 9               | 01 ● — 次の2バイトの数値をBCレジスタにセット<br>C0  <br>03   — &H 0 3 C 0                                                | 転送するデータの長さをセット<br>●01もおなじみ。BCレジスタに2バイトの数値をセットする命令。<br>●03C0は10進数の960で、40×24。SCREEN 0の1画面ぶんの文字数。つまり、パターン名称テーブルの容量だ。                                        |
| &H D 0 0 A<br>&H D 0 0 B<br>&H D 0 0 C               | CD ● — 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ<br>59   — &H 0 0 5 9<br>00                                                      | BIOS「LDIRMV」を呼ぶ<br>●前回紹介した「LDIRVM」とは双子の兄弟で、VRAMの「HL」番地から、メモリの「DE」番地(引数で2か所を指定)まで、「BC」バイトぶんをいっきよに転送する。                                                     |
| &H D 0 0 D                                           | C9 ● — BASICにもどる                                                                                        | ●1回ぶんの転送を終わり、BASICにもどる。                                                                                                                                   |

## ■メインRAM～VRAMへブロック転送(USR1)

| アドレス                                   | マシン語※16進表記(2桁で1バイト)                                             | その気持ち                                                                                                                          |
|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| &H D 0 0 E<br>&H D 0 0 F<br>&H D 0 1 0 | 2A ● — 次の2バイトが示すアドレスにある数値をHLレジスタにセット<br>F8   — &H F 7 F 8<br>F7 | 転送元の開始番地をセット<br>●2Aは、上のED5Bと同様、これに続く数値が示すアドレスにある数値をHLレジスタにセットする。ややこしい。<br>●USR関数の引数として転送元のメモリのアドレスを入れると、F7F8を介してHLレジスタにセットされる。 |
| &H D 0 1 1<br>&H D 0 1 2<br>&H D 0 1 3 | 11 ● — 次の2バイトの数値をDEレジスタにセット<br>00  <br>00   — &H 0 0 0 0        | 転送先の開始番地をセット<br>●11は、オアシスのようにすなおな命令。2バイトをDEレジスタにセット。<br>●この数値はメモリからデータを転送する行き先、SCREEN 0のパターン名称テーブルの先頭アドレスだ。                    |
| &H D 0 1 4<br>&H D 0 1 5<br>&H D 0 1 6 | 01 ● — 次の2バイトの数値をBCレジスタにセット<br>C0   — &H 0 3 C 0<br>03          | 転送するデータの長さをセット<br>●01は、すなおに次に続く2バイトの数値をBCレジスタにセットする命令。<br>●03C0は、上記のUSRとおなじくSCREEN 0の1画面ぶんの文字数、つまり、パターン名称テーブルの容量。              |
| &H D 0 1 7<br>&H D 0 1 8<br>&H D 0 1 9 | CD ● — 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ<br>5C   — &H 0 0 5 C<br>00              | BIOS「LDIRMV」を呼ぶ<br>●前回から引き続き登場。メモリの「HL」番地(引数で連続的に数値を変化させる)から、VRAMの「DE」アドレスへ、「BC」バイトぶんをいっきよに転送する。                               |
| &H D 0 1 A                             | C9 ● — BASICにもどる                                                | ●すべてを終えてBASICにもどる。でも、すぐにまた呼び出される(行80)。                                                                                         |



# スーパー Beginners'

超初心者

# 講座

## 第7回

今月の講座はちょっと増ページして、SCREEN1のVRAMにせまってみた。VRAMは魅力たっぷりの宝箱だから、とにかく使ってモノにしよう。

## VRAMの魅力

SB講座の読者のなかには、VRAMといわれてもピンとこない人も多いだろう。

かんたんにいってしまえば、VRAMとは画面表示に関係するデータのしまわれているところのことだ。

でも、それだけじゃVRAMがなんだかよくわからない。

「わからない」という気持ちはやっかいなもので、いったんそう思いこんでしまうと、なかなか理解できなくなってしまう。

そこで今回の講座では、VRAMの仕組みと魅力を理解するための手助けをしよう。

### ■VRAMという宝箱をちょっとのぞいてみよう

まずは難しいことはぬきにしておいて、VRAMの楽しそうな雰囲気をつかんでほしい。

ではさっそくMSXの電源を入れて、右のキーボードにふれてみよう①を実行しよう。

画面にはなにも変化はないが、ちょっとスプライトを表示する命令を打ちこんでみよう。

ここで、「スプライトパターンを定義しないでいいの?」と思った人はなかなか湧えてるぞ。

ふつうならスプライトパターンを定義しないとスプライトは表示されないとこなんだが、さっき打ちこんだキーボードにふれてみよう①で、MSXの文字とおなじ形のスプライトパ

ターンが定義されているのだ。

つぎにキーボードにふれてみよう②を打ちこんでみよう。

画面にちらっとスプライトが表示されただろう。

カーソルを画面の上に移動して、そのへんに文字を打ちこんでみよう。

画面のところどころにスプライトが現れただろう。

じつは、PUTSPRITE命令を使わなくても、スプライトを表示できるのだ。

VRAMにはスプライトの色や位置、どんなパターンを表示するかなんていう情報がしまわれている部分があり、画面に文字を表示すると、その部分のVRAMが変化してスプライトが表示されるのだ。

こんな遊びができるのも、VRAMの魅力のひとつだろう。

### ■VRAMの楽しさはまだまだたくさんある

ファンダムに掲載されているプログラムには、よくVPOKEとかVPEEKといった命令をみかける。

そういったプログラムでは、みんなVRAMの良さを利用しているのだ。

いろんな形の色つきの文字できれいにほどこされたゲーム画面なんかはまさにそう。

VRAMの魅力は数え上げたらきりががないのだ。

### !!キーボードにふれてみよう①

BASE(9)=BASE(7)

```
MSX BASIC version 4.0
Copyright 1998 by Microsoft
414 Bytes free
MSX BASIC version 1.0
SCREEN,1:BASE(9)=BASE(7)
PUTSPRITE 0,(100,100),8,1
```

月

①キーボードにふれてみよう①を実行したあと、PUTSPRITE命令で適当にスプライトを表示させてみる。スプライトパターンは定義されてないはずなのに……!!?

### !!キーボードにふれてみよう②

BASE(8)=BASE(5)

```
MSX BASIC version 4.0
Copyright 1998 by Microsoft
414 Bytes free
MSX BASIC version 1.0
SCREEN,1:BASE(9)=BASE(7)
PUTSPRITE 0,(100,100),8,1
BASE(8)=BASE(5)
```

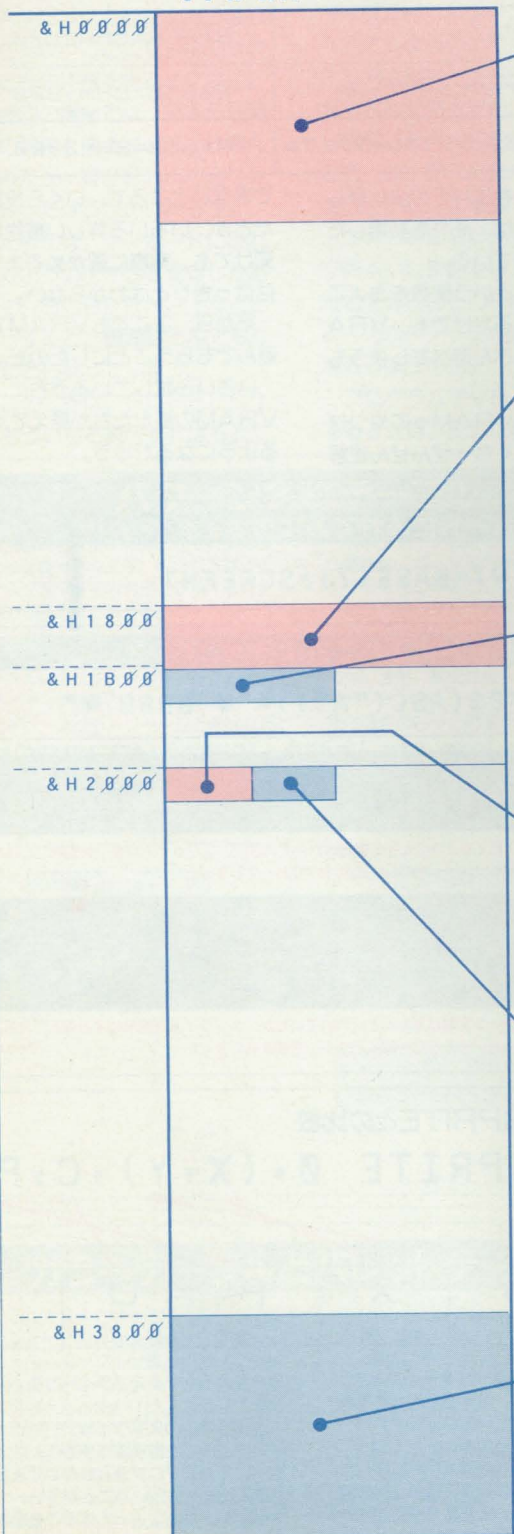
②さらにキーボードにふれてみよう②を実行すると、画面にはスプライトがウジャウジャ表示されてしまった。カーソルを上移動して文字を打ちこむとスプライトが反応する



# SCREEN1のVRAM

## VRAMマップ

## 各エリアの解説



### ■キャラクタパターンジェネレータテーブル(&H0000~&H07FF)

●内容  
文字(キャラクタ)の形の情報が格納されている。SCREEN命令で画面をSCREEN1にしたとき、保存されているデータが初期化される。

●アドレス  
この領域の開始アドレスはBASE(7)の位置。ふつうは0になっている。データはコード順に1文字につき8バイト

ずつ、全部で2048バイトの大きさがあるので、アドレスの計算方法はその文字のコード×8となる。ただし、VRAMではキャラクタコードとは少し違ったコードで文字の管理をしていて、ふつうの文字はキャラクタコードとおなじだが、グラフィックキャラクタは0~31のコードで管理されている。これはVRAMでは共通のコードなので覚えておこう。

### ■パターン名称テーブル(&H1800~&H1AFF)

●内容  
画面のどこに、どんな文字を表示しているかの情報が格納されている。CLSなどで画面を消そうとすると、この内容がすべて空白に書き変わり画面が消える。この情報が書き変われば、画面もそれに応じて変化していくのだ。ここはスプライトと文字の衝突判定に使用されることが多く、慣れるとよく使うところ。

●アドレス  
BASE(5)のアドレスからこの領域で

使用される。領域の大きさは、横32×縦24の768バイトで、各アドレスに対応する画面の位置は、画面のいちばん左上から横に1文字につき1バイトずつ、いちばん右までいくと次の行のいちばん左に移動し、最後がいちばん右下になる。ここではWIDTHの値に関わらず、横の文字数はつねに32、縦の行数は24に固定されている。だから、LOCATE 0, 0の位置が、必ずしもこの領域の始めになるとは限らないので注意が必要。

### ■スプライトアトリビュートテーブル(&H1B00~&H1B7F)

●内容  
ここにはスプライトの表示に関する情報がまとめられている。スプライトは基本的にスプライト面で管理されていて、面ごとに表示するスプライトの座標、色、パターン番号が格納されている。

●アドレス  
この領域の開始アドレスはBASE(8)

の値から。スプライト面は0~31の全部で32面あり、1面につき表示するスプライトのY座標、X座標、色、パターン番号の合計4バイトが使用される。だから領域の大きさは128バイトとなる。ファンダムではしばしば使われているが、直接ここを使うより、PUTSPRITE命令を使うほうがわかりやすい。

### ■カラーテーブル(&H2000~&H201F)

●内容  
SCREEN1の画面で表示される文字の色情報が格納されている。中途半端な指定方式で、コード順に8文字につき2色(文字の色と背景の色)を指定する。COLOR文で画面の色を変えると初期化される。ファンダムではとてもよく使われている領域だ。

●アドレス  
BASE(6)のアドレスから使用される。256種類の文字の8文字単位の色指定なので、領域の大きさは32バイトとなる。格納されるデータは、前景色(文字の色)×16+背景色となっている。てっとりばやく効果的な装飾をほどこせるので、使用頻度は高いところだ。

### ■パレットテーブル(&H2020~&H203F)

●内容  
MSXでは、0~15のカラーコード(パレットコード)が使えるが、そのパレットの赤、青、緑の各成分の情報が保存されているところ。通常はCOLOR=(パレット番号, 赤の輝度, 緑の輝度, 青の輝度)でパレットを切り換える。COLOR=RESTOREにより、この情報がパ

レットに切り換えられ、それまではこの値を変えてもパレットは切り換わらない。SCREEN命令がCOLOR=NEWの実行で初期化される。

●アドレス  
アドレスは&H2020から始まり、各パレットにつき2バイトずつ、計32バイトの領域を持つ。めったに使わない。

### ■スプライトパターンジェネレータテーブル(&H3800~&H3FFF)

●内容  
スプライトパターンの保存場所。スプライトパターンの登録は8×8ドットのパターンが256枚分できるが、領域の大きさが固定されているので、16×16ドットのスプライトでは64枚しか登録できない。SCREEN命令を実行したときの、第2パラメータにより初期化される。

●アドレス  
BASE(9)の位置からキャラクタパターンジェネレータテーブルとおなじように2048バイトの領域がある。両者の働きはよく似ていて、文字の形かスプライトの形かの違いにすぎない。ただ、文字の形は定義用の命令はなく、スプライトにはSPRITE命令が用意されている。

SCREEN1のVRAMマップ。空きエリアがたくさんある



## どんどん使っておぼえよう

P49の図はマニュアルなどでわりとよく目にするVRAMマップというものだ。

これは、初期状態のSCREEN1のVRAMが、どんな目的のために、どのように使われているかを表したものだ。

はじめのうちはかなり抵抗のある図だが、慣れてくれば必要なものになってくる。

VRAMの各領域に対する解説には、ひととおり目を通してもらえただろうか。

けっこう硬めの解説だったので、よくわからないという人も多いだろう。

ここでは、各エリアにもう少し踏みこんでみようと思う。

### ■BASE関数を使ってVRAMで遊ぼう

右の表は各エリアの初期アドレスを並べたものだが、アドレスの値といっしょにBASEなるものが書かれている。

このBASEという関数は、ほとんどのマニュアルでは説明を省略されているもので、引数によりVRAMの各テーブルのアドレスを教えてくれる。

また、これに数値を設定すれば、つぎからはその数値の場所がアドレスとして使用される。

## ■SCREEN1の各エリアの初期アドレス

| エリアの名称              | 初期アドレス          |
|---------------------|-----------------|
| キャラクタパターンジェネレータテーブル | BASE(7)=8HH0000 |
| パターン名称テーブル          | BASE(5)=8HH1800 |
| カラーテーブル             | BASE(6)=8HH2000 |
| スプライトアトリビュートテーブル    | BASE(8)=8HH1B00 |
| スプライトパターンジェネレータテーブル | BASE(9)=8HH3800 |

下にある各エリアの少し詳しい解説では、それを利用した遊びを試みている。

BASEという関数をちょこっといじくだけでも、VRAMはじゅうぶん遊べてしまうものなのだ。

まったくVRAMってやつは使っていないくちやぜんぜん理解

できないところで、いくら役立たとか、いろいろ詳しい解説を受けても、実際に確かめるまでははっきりとはわからない。

だから、ここでもVRAMで遊んでもらうことにしたのだ。いろいろ試しているうちに、VRAMの姿かたちが見えてくるようになるだろう。

## 2つのジェネレータテーブル

ここではキャラクタパターンジェネレータテーブルとスプライトパターンジェネレータテーブルについて、少し踏みいってみよう。

始めのページにあるキーボードにふれてみよう①でも登場した、BASE(9)=BASE(7)という命令には、いったいどんな意味があるのだろうか。

ここでも、それを利用した遊びをもうひとつ紹介しよう。

始めのページでは、スプライトパターン定義を瞬間にやってしまうというもので、スプライトの表示にまで触れていた。

こんどはキャラクタの側でのメリットをみることにするのだ。

右のキーボードにふれてみよう③と④を実行しよう。

なんと、スプライトパターン定義に使うSPRITE\$という関数で、スプライトパターンを定義したら、キャラクタパターンの定義までできてしまったのだ。

これはじつにおもしろい遊びで、じゅうぶん実用性があるのだ。

ふつうでは、キャラクタパターン定義は、VPOKEを使って直接VRAMを書き換えるしかなかったが、このように関数で定義できるので便利だし、スプライトとキャラクタでおなじパターンを使うときなど、一回の命令実行で両方のパターン定義ができる。

こんなことができる理由も、先に示したBASE関数のしわざなのだ。BASE(9)=BASE(7)の実行で、キャラクタパターンジェネレータテーブルとスプライトパターンジェネレータテーブルがおなじ位置に設定されたことになり、VRAMの内容が変われば、両方のジェネレータテーブルに影響が出てくるのだ。

2つのジェネレータテーブルは遊びがいがあるので、いろいろ試そう。

### !!キーボードにふれてみよう③

BASE(9)=BASE(7):SCREEN1

### !!キーボードにふれてみよう④

SPRITE\$(ASC("A"))="♥~BBBB~♥"

```
SPRITE$(ASC("A"))="♥~BBBB~♥"
Ok
```

③キーボードにふれてみよう③と④を実行したあとの画面。スプライトパターン定義したはずなのに、なぜかアルファベットの「A」の文字が変わってしまった

```
SPRITE$(ASC("A"))="♥~BBBB~♥"
Ok
PUTSPRITE 0,(100,100),8,65
Ok
```

④スプライトパターン定義はきちんと行われていたが、スプライトを表示してみると、きちんと行われていた。ということは一緒にパターン定義されたようだ

## スプライトアトリビュートテーブル

スプライトアトリビュートテーブルとは、スプライトの表示に関するデータの保存されているところだ。

スプライトはスプライト面というもので管理されていて、1つの面に表示できるスプライトは1枚に限られていたり、スプライトが重なったとき、どちらが優先されて表示されるかも、この面番号に関係してくる。

スプライト面番号は0~31まであり、画面にはスプライトは32枚までしか表示できない仕組みだ。

ここでは、このテーブルの詳細を説明することしよう。

開始アドレスはふつうは8H1B00からになっていて、BASE(8)の値によって変化する。

データは各スプライト面ごとに4バ

イトずつ、続けて保存されている。

1バイト目は表示するスプライトのY座標が入るが、格納されるデータはスプライト座標となる。

また、この値が209になるとそのスプライトは表示されず、208ではこのスプライト面以降のスプライトは表示されないの注意が必要だ。

2バイト目は表示するスプライトのX座標が入る。

3バイト目は表示するスプライトのパターン番号が入る。

このパターン番号は、スプライトモードが8×8のときはそのままの番号が入るが、16×16のモードのときは、連続した4つのパターンで1つのスプライトとみなした数値が入る。

かんたんにいえば、0~3のパター

## ■PUTSPRITEとの比較

PUTSPRITE 0,(X,Y),C,P

|        |     |        |        |
|--------|-----|--------|--------|
| 8H1B00 | +1  | +2     | +3     |
| Y      | X   | P      | C      |
| Y座標    | X座標 | パターン番号 | カラーコード |

ンを合わせてパターン番号0のスプライトとするので、0~3のどれを書きこまれてもおなじ形のスプライトパターンが表示されるのだ。

最後の4バイト目はカラーコードでふつうは0~15の値が入るが、128を足した値が入ると、X座標が-32されてスプライトが表示される。

Y座標、X座標で指定する座標は、

表示しようとするスプライトの左上の座標となる。

ふつうはこのスプライトアトリビュートテーブルを直接操作することは少なく、1画面プログラムなどでリストの節約のために用いることが多い。

しかし、場合によってはここを操作してとても楽しいことができるので、いつかのページで紹介しよう。



## VRAMで遊ぶときの注意

ここまでSCREEN1のVRAMについてひととおり触れてきたが、ここにVRAMを使うときの注意をまとめておく。

今回の講座では、BASE関数の内容を変えていろいろ遊んでみたが、遊び終わったらリセットしたほうがいだろう。

たとえば、キーボードにふれてみようの①か③を実行したあとで、SCREEN、1などと実行すると、画面はとんでもないことになってしまう。

このときは、SCREEN1をもういちど実行すればもとに

もどるが、キャラクタパターンやスプライトパターンは初期化されてしまうので注意。

VRAMに一生懸命データをセットしたあとでの注意として、SCREEN、COLOR、CLS、WIDTHなどの命令を使うときには注意してほしい。

これらの命令は、少なからずVRAMに影響を与えるもので、たとえばCOLOR命令を使うと、カラーテーブルが初期化されてしまうのだ。

プログラムでVRAMを操作するときは、画面に関係した初

期設定を行ってからでないと、このような悲劇がうまれる。

### ■VRAMの更なる魅力

SCREEN1のVRAMを操作して遊ぶ。

これはかなり楽しい作業で、わかればわかるほどハマっていくものだ。

しかし、ここにあげたいいくつかの例に止まらず、VRAMにはまだまだたくさんの遊びが隠されている。

下にあるパターン名称テーブルのカコミでもちょっと紹介した、ページ切り換えというテクニックや、最近、また質問が増えてきた多色刷りモードなど、いったいいくつあるのだろう。

数えるのが面倒なので、数えないが、VRAMだけではこれらのテクニックは使えないとだけいっておこう。

べつにテクニックの出し惜しみをしているわけではなく、このあたりの話になってくると、いろいろと予備知識も必要になってくるし、スーパービギナーの域を超えてしまうからだ。

VRAMは理解しておき、何かのときに利用するところだと思おうにしよう。

さて、今回までずっとVRAMに関するところで話を進めてきたが、次回からは少し視野を変えて、プログラムの部分にせまってみよう。

## パターン名称テーブル

SCREEN1の画面では、横の文字数は最大で32文字、縦の行数はファンクションキーの内容を表示する行を含めて24行まで使える。

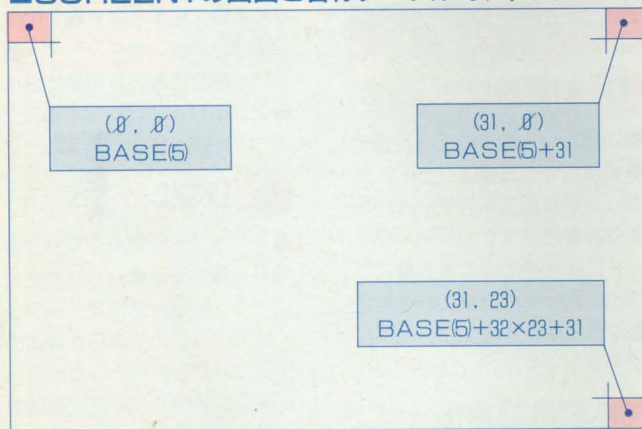
この32×24の文字を表示する画面のことをパターン名称テーブルと呼び、VRAMのパターン名称テーブルは実際にデータの書きこまれる画面ということで、アクティブページと呼ばれる。

実際にデータの書きこまれる、という意味は、カーソルのあるところに、文字を書きこめるということだ。

わざわざパターン名称テーブルという名前があるのに、アクティブページなどという呼ばれ方までしているからには、当然、理由がある。

パターン名称テーブルには、表示と読み書きの2つの画面があるのだ。

### ■SCREEN1の画面と名称テーブルのアドレス



### ■名称テーブルのアドレス計算方法

## BASE(5)+Y座標×32+X座標

ここで扱うのは、読み書き専門で、内容を変えたりできるが、表示のほうはただ表示するだけだ。

なぜこのようにわかれているか、なんてことはわたしの知るところではないが、じつはこのオカゲで楽しいことができるのだ。

ページ切り換えと呼ばれているテクニックがそれで、かんたんにいえば、紙芝居のようにVRAMにいくつかのパターン名称テーブルを作っておき、それをあとから順番に表示してアニメーションさせるものだ。

P49で紹介したVRAMマップを見ても、かなりの部分が使われているのがわかる。

この空いている部分にいくつかパターン名称テーブルを作り、アニメーションさせるのだ。

詳しいやり方はここでは紹介しないが、機会があったらいつか紹介しよう。

ところでパターン名称テーブルにはまだいくつかの利用法がある。

その中で使用頻度の高い、スプライトと文字との衝突判定をするには、このテーブルの存在は不可欠なのだ。

この方法を使うためには、スプラ

イト座標とテキスト座標を、正しく理解していないとうまくいかないが、試しながらやって覚えるのもいいだろう。

パターン名称テーブルのアドレスの計算方法は、上にあるように、BASE(5)+Y座標×32+X座標となっていて、この座標はWIDTHの値に関係しない決まった座標系のものである。

左にある図は、SCREEN1のテキスト座標系とアドレスとの対応を表している。

ちょっとHOMEキーを押して、カーソルをいちばん左上にしよう。

カーソルを移動させたなら、何かの文字キーを押せばなしにしてほしい。

すうっと文字が表示されていくが、パターン名称テーブルはちょうどこれと比例してアドレスが変化するのだ。

最後に、WIDTH32:KEYOFFを実行して、LOCATE31, 23の位置、つまりいちばん右下に文字をPRINT文で表示させてみよう。

結果はうまくいかない。ここにはVPOKEで直接パターン名称テーブルを書き換えないと、文字は表示できないのだ。

## カラーテーブルとパレットテーブル

ここでは色に関する2つのテーブルをまとめて紹介しよう。

カラーテーブルは慣れるとしょっちゅう使うところだが、パレットテーブルはほとんど使わない。

しかし、覚えておいても損ではないので、よく読んで理解しよう。

### ■カラーテーブル

カラーテーブルとはSCREEN1の画面に表示される文字に、8文字ごとの色指定ができるもの。

8文字ごとの色指定といっても、自

由な組み合わせではなく、8文字のセットは決まっていて、キャラクタコードの順番に8文字単位となる。

また、指定はVRAMでの文字コード順になっているので、グラフィックキャラクタの色指定からとなる。

アドレスの計算方法は、BASE(6)+その文字のVRAMでの文字コード×8

となる(ここで使っている×マークは計算記号で、割り算と似た意味を持つ)。

カラーテーブルは、ちょっと変える

### ■カラーテーブルの内容

8文字単位の色データ(前景色×16+背景色)

### ■パレットテーブルの内容

2バイトで1セット(1バイト目……赤成分×16+青成分)

(2バイト目……緑成分)

だけでかなりの効果があるので、はやく使いこなせるようになる。

### ■パレットテーブル

パレットテーブルは、現在のカラーパレットの内容の保存場所のことだ。

これは、SCREEN1の画面でもMSX1にはないもので、COLOR

命令を使ってパレットを切り換えるところに情報が保存される。

ほとんど使うことはないが、画面をBSAVEで保存したときのパレットの切り換えなどで利用する。

パレットの切り換えのしかたはCOLOR=RESTOREで行う。



# 気孔法

MSX MSX2/2+RAM8K BY まもてん

▶遊び方は38ページ

## 注意

このプログラムの行3と行7にある「■」と「※」は、キーボードからは直接打ちこめない文字です。これらの文字は、KEY1, CHR\$(255):KEY2, CHR\$(254)を実行し、F1キーとF2キーで打ちこめます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:DEFINT A-Z:WIDTH
H30:POKE-1757,56:FOR I=0 TO 13:READ A$:LOCAT
E-(IMOD12>1):PRINT A$:NEXT SCREEN2:LINE(0
,127)-(255,191),2,BF:ONSPRITEGOSUB7:X=6:
Y=26:DATA 8<8π888ππr,8<8t!PXt,"9=:trπr$こ
2 M=62:N=18:O=8:P=-(BMOD3+Bπ11+1)*(BMOD1
1<10):H=1+Pπ5+Pπ6+(Pπ7)*7-(P=0)*4-(P=2)
3 F=F+(F>0):M=M+F+2*(P<2)+(PMOD6<4)-RND
(1)*(P=0)*4-(M<0)*62:N=N+O:O=O+1:I=(P=2)
*(P>2):IFO>-ITHENO=I:DATA`みみ`,いT8※8Tい
4 PUTSPRITE1,(M*4,N*4+(P=3)*40+(P=1)*M+2
),10+P+(P>5ORP=3)*9,P+5:DATApみp年や木分
5 IFXMOD2=0THENIFTTHENC=C+2:D=D-E:E=E-1:
S=0:T=-T*(D<29)ELSESET=-STRIG(0)*2:C=X+4:D
=53:E=3:IFTTHEND=Y:GOTO5ELSESET=STICK(0)
6 X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<44):W=(W-(W>0
ORS=1))MOD10:Y=Y-(W-5)*(W>0):PUTSPRITE0,
(C*4,D*4),2,3:PUTSPRITE2,(X*4,Y*4),15,XM
OD2+T:SPRITEON:GOTO3:DATA分秒4タ,`み0bチチq>
7 SPRITEOFF:PLAYA$:T=0:IFX>M-4THENPLAY"E
CEC":POKE-869,1:RUNELSEH=H-1:F=6:IFHTHEN
RETURN3ELSEPLAY"BA":PUTSPRITE0,,6,4:B=(B
+1)MOD45:F=0:RETURN2:DATAπXわ~?円秒,年木21m■>
c,±ra※?g月月,0bむ=>f月月,XシシEN4木~3,V15L3203G
```

## プログラマからひとこと

## このゲームの短所とその他もろもろ

【まもてん】まもてんです。こんにちは。夜読んでいる人にはこんばんは。朝読んでいる人はまた夜にでも改めて読み返してください。さてこのゲーム、自慢はというと、ふざけたタイトル、ふざけた自分とボスの名前、グラフィック記号やひらがな、カタカナのとびかうきたないプログラム、貧弱な効果音、質素なゲーム画面、そしてめちゃくちゃな1画面テクです。めちゃくちゃ書いてあるけどこのゲーム、じつはとてもおもしろいです。ぜひ遊んでみてください。5分であきます。話は変わりますが、おかげさまで高校に入ることができました。いったいなにがおかげさまかは知りませんが。最後に質問ですが、イラストは濃いな(2B以上)ならえんぴつやシャープンでもいいですか? (編集部注:かまいません)



栗村 龍也  
通称ラゴン

1976年1月25日生  
水がめ座 B型  
お元気でしょうか。  
新しく始まる高校  
生活を精一杯が  
んばってみたいです。  
by まもてん

## 変数の意味

### スプライト座標

C、D……気の座標  
M、N……敵の座標  
X、Y……自分の座標

### その他の変数

A\$……スプライトデータの読みこみと効果音データ用  
B……倒した敵の数  
E……気のY座標増分  
F、O……敵の座標増分  
H……敵の耐久力  
I……ループ用  
P……敵の種類  
S……スティック入力用  
T……トリガー入力、自分の状態  
W……自分のY座標増分

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面色設定●画面モード設定  
●変数型の宣言●スプライトパターン定義●効果音データの読みこみ●画面をグラフィックモードに設定●地面の表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定  
●座標初期設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ② 変数初期化

●敵の座標設定●敵の種類の決

定●敵耐久力の決定

### ③ 敵の移動

●敵の種類から移動増分決定●敵の座標を更新●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ④ 敵の表示

●敵のスプライトを表示●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑤ 入力判定

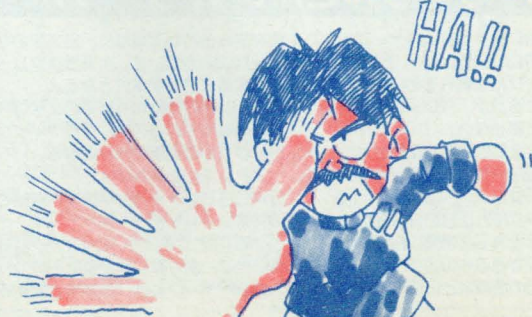
●自分が動いているか判定⇒気を発射中であれば気の座標を計算する●トリガー入力判定⇒トリガーが押されていたら行5へ／スティック入力

### ⑥ 自分の移動

●X座標の更新●Y座標増分を求める●Y座標の更新●気の表示●自分の表示●スプライト衝突時の割りこみの許可●行3へ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑦ リプレイ

●スプライト衝突時の割りこみの禁止●効果音●自分が倒されているか判定⇒効果音／リプレイ●敵の耐久力を減らす●敵の生死の判定⇒生きていれば行3へ●効果音●爆発の処理●敵の出現カウンタの更新●行2へ●スプライトパターンデータと効果音データ(行1で読みこみ)





# Difficult Landing

ディフィカルト・ランディング

MSX2/2+ VRAM64K BY 松岡一孝<sup>2</sup>

▶ 遊び方は38ページ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1,0:R=RND(-14):FOR
I=0TO212:P=PEEK(I+800):PSET(P,I),IMOD3+2
:NEXT:FORI=0TO7:VPOKE30721+I,255:VPOKE30
736+I,24:NEXT:OPEN"GRP:"AS1:SOUND6,18
2 DEFFNS=RND(1)*175+25:DEFFNR=(INT(RND(1)
)*10)-5)/10:C=FNR:D=FNR:G=FNS:H=FNS:Y=99
3 LINE(E,200)-(E+20,212),1,BF:FORI=2TO4:
COLOR=(I,0,I*2-2,I*2-1):CIRCLE(G-I,H-I),
(6-I)*2,I:PAINT(G-I,H-I),I:NEXT:LINE(G,2
00)-(G+20,212),5,BF:SOUND7,183:X=120:E=G
4 S=STICK(0):A=(S>5ANDV>-8)-(S>1ANDS<5AN
DV<8):B=((S=8ORS=1ORS=2)ANDW>-8)-(S>3AND
S<7ANDW<8):V=V+A+C:W=W+B+D:X=X-V:Y=Y-W
5 VDP(24)=(Y+149)MOD255:PUTSPRITE0,(X,Y)
,10,0:PUTSPRITE2,(X,Y+B*9),ABS(B)*9,2
6 PUTSPRITE1,(X+A*14,Y+8),ABS(A)*9,1:IFP
OINT(X+8,Y+18)=5THENN=N+1:BEEP:GOTO2
7 SOUND8,-(S>0)*13-(S/2=S*2)*2:IFX>4ANDX
<238ANDY>-10ANDY<194THEN4ELSEFORI=0TO50
8 D=RND(1)*31:SOUND6,D:SOUND8,15:VDP(24)
=ABS((Y+D*3+144)MOD256):NEXT:Y=Y+(Y<0)*Y
9 PSET(80,99):PRINT#1,"GAME OVER":N+1
10 SOUND8,0:FORI=0TO255STEP.5:Y=Y+I:Y=Y+
(Y>255)*Y:VDP(24)=Y:NEXT:POKE-869,1:RUN
```

プログラマから  
ひとこと

## MSXの未来を問う

【松岡一孝】E社が16万円の98互換機を出し、N社も21万円の98を出した。そのうえ海外からは世界のIBMが20万円以下のIBM-PCを日本に派兵し、むかし60万円くらいしたMacintoshも安くなって、AMIGA(ターボ16以前最安の16ビット機)も本格的に日本で使えるようなセットができた。このまま続けば、その値段はどんどんさがるだろう。このままではMSXの立場はどんどん危なくなってくる。ターボ16はCPUは速いが、いちどに64Kしかアクセスできないため、CPUが直接VRAMにものを書きこめない。そのため描画スピードは遅い(MSX2/2+もだが)。98ではBASICOでもじゅうぶんスピードのある実用ソフトを作れる(大戦略IIIはBASICOだそう)。しかしターボ16にはそれほどのスピードはなぜかない。しかも実用ソフトがほとんど出ていない。ただ、下劣なアダルトソフトのみが数だけはある。そしてそれを助長させたのはアダルトソフト社に妥協(好意?)的なMファンもだということをいいたい。MSXは自らの命を削りつつあるのだ。

【編集部注】下から4行分は少しいすぎだとは思うが、一部正論でもある。ただ、下のメッセージの意味は不明。

自分の趣味なら何をしても  
許される?その様なエコイストが  
諸探殺人を起こしたのをもう  
忘れたのか?  
編集部もファンタムライフライ  
(本)の中をどういふものの空伝を  
するのをやめてくれ!

### 変数の意味

#### グラフィック座標

E……着陸台の座標  
G、H……惑星の座標

#### スプライト座標

X、Y……自機の座標

#### その他の変数

A、B……炎の座標、スティック入力による増分用  
C、D……重力計算用  
D……乱数の代入用  
FNR……重力を決める乱数の発生用ユーザー定義関数  
FNS……星の位置を決める乱数の発生用ユーザー定義関数  
I……ループ用  
N……ステージ数  
P……ROMの読みこみ用(星の表示に使用する)  
R……乱数の初期化用  
S……スティック入力用  
V、W……自機の加速用

### プログラム解説

#### ① 初期設定

●画面初期設定●乱数初期化●星の表示●スプライトパターン定義●グラフィック画面への文字表示準備●PSG設定

#### ② 変数初期化

●ユーザー定義関数定義●変数

の初期化

#### ③ 着陸台の表示

●古い着陸台の消去●パレット切り換え●惑星の表示●着陸台の表示●PSG設定

#### ④ 自機の座標更新

●スティック入力●スティックの状態による増分の変更●加速度の計算●自機座標の更新

#### ⑤ 自機の表示

●ハードウェアスクロールの実行●自機の表示●炎の表示

#### ⑥ 着陸判定

●炎の表示●うまく着陸できたか判定⇒ステージを1つすすめる/効果音/行2へ

#### ⑦ サウンド

●効果音●自機のはみだし判定⇒はみだしていなければ行4へ●ゲームオーバーのループ開始

#### ⑧ 画面を揺らす

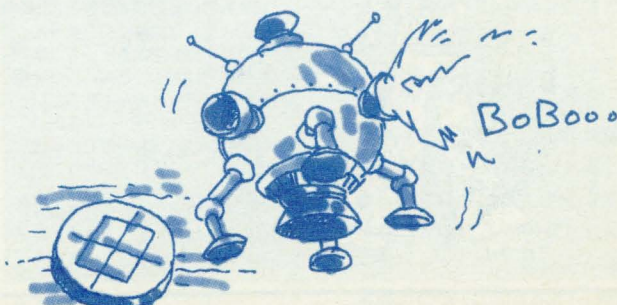
●効果音●画面を揺らす●Y座標の修正

#### ⑨ ゲームオーバー

●メッセージ表示

#### ⑩ リプレイ

●音を消す●画面のスクロール処理●リプレイ処理





このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。打ちこむときは「」文字すつ注意して打ちこんでください。また、リスト中の「■」、「■」、「■」の文字は、キーボードから直接打ちこめない文字なので、KEY1, CHR\$(255) : KEY2, CHR\$(144) : KEY3, CHR\$(160) : KEY4, CHR\$(254)を実行すれば、F1キーで「■」、F2キーで「■」、F3キーで「■」、F4キーで「■」が打ちこめます。⇒P67を参照

「いじわるファンクションコール／4月号のフォロー③」FM音楽館の「イースIIより漆黒の魔獣」のプログラムを打ちこんだが、音がでないという質問電話がきた。よくよく確かめてみた結果、行6だけ次の段落にあって行6を打ち忘れていただけだった。バグじゃなくてひと安心。



# トマホーク発射!

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu~

▶遊び方は39ページ

```

10 CLEAR:DEFINT A-U:M$="トマホークはっしゅ!!":S$="
♥Z<f<Z♥":K=1:T=1:S(3)=1:S(7)=-1
20 COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:K=-K:Z=(.5
+T*.05)*K:LOCATE2,6:PRINTM$;" TARGET":T:
LOCATE6,9:PRINT"WIND ";STRING$(T,61+K)
30 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN30ELSECOLOR,4*
(T<9):SCREEN2,1:SPRITE$(0)=S$:M=2:FORI=0
TOM:PUTSPRITE1,(88+I*32,0),14,0:NEXT
40 V=0:W=0:X=88+M*32:Y=0:RESTORE:FORI=0T
O13:READD:SOUND1,D:NEXT
50 FORI=0TO127:V=V+S(STICK(0))+Z:X=X+V:W
=W+1+STRIG(0)*2:Y=Y+W
60 PUTSPRITEM,(X,Y),9+(IAND1),0:IFX<0ORX
>240ORY<-90ORY>176THEN90
70 A=I*4+1:B=200-Y:L=B-B*4:CLS:LINE(0,L)
-STEP(255,0),7:LINE(232-X,B)-STEP(A,-A),
,B:SOUND0,140-I:NEXT
80 IFABS(120-X)<11ANDABS(88-Y)<11THENFOR
I=0TO13:SOUND1,99-I*5:LINE(X+8,Y+8)-STEP
(RND(1)*180-90,RND(1)*180-90):COLOR,,14-
I:NEXT:M$="よくやった! つぎ":T=T-(T<9):GOTO20
90 FORI=0TO15:PUTSPRITEM,15-I:BEEP:NEXT
:M=M-1:IFM<0THENM$="はっかめ!やりなほし":GOTO20E
LSE40:DATA ,,,,31,46,12,16,,,24,11

```

プログラマから  
ひとこと

## パトリオットは飛んでこない

【Nu~】これは、あの湾岸戦争時に多国軍が公表した、ミサイルが軍事施設を爆破したビデオを観て作ったものです。パトリオットは飛んでこないでよく狙ってください。自慢は地平線の動きです。これによりグッと雰囲気は良くなったと悦んでいます。先の「青い地球に帰りたい」もあり、これから時事問題をテーマにしたゲームを作っていこうなどとダイソレたことを考えています。そんなわけで、つぎは北方四島を拡大縮小回転させる、大アクション1画面です(大ウソ)。イラストは、高校受験の学年にはいった娘が描きました。



## 変数の意味

### グラフィック座標

B.....軍事施設のY座標  
L.....地平線のY座標

### スプライト座標

X, Y.....トマホークの座標

### その他の変数

A.....軍事施設の大きさ  
D.....効果音用  
I.....ループ用  
K.....風の向き

M.....トマホークの残り数  
M\$.....メッセージ用  
S\$.....スプライトパターンデ  
ータ(トマホークの形)  
S(n).....スティック入力用  
T.....風の力  
V, Z.....トマホークX座標増  
分  
W.....トマホークY座標増分

## プログラム解説

### 10 初期設定

●変数のクリア●変数型宣言●  
変数初期設定

### 20 画面設定

●画面モードの設定●トマホークの移動増分の決定●ターゲット番号の表示●風の表示

### 30 画面表示

●リターンキー入力待ち●画面色設定●画面モードをグラフィックモードにする●スプライトパターン定義●トマホークの残り数を2にする●スプライトでトマホークの残りを表示

### 40 効果音

●トマホーク用の変数を初期化●データポイントの初期化●効果音データの読みこみ●効果音

### 50 トマホーク飛行

●巡行距離のループ開始●キー入力によってトマホークの移動増分を更新●トマホークの座標を更新

### 60 はみだしチェック

●トマホークの表示●トマホークのはみだし判定⇒はみだしていれば行90へ

### 70 背景表示

●目標までの距離から目標の大きさを求める●背景の座標を求める●背景の表示●効果音

### 80 トマホーク命中

●目標に命中したか判定⇒効果音/爆発表示/画面のフラッシュ/トマホークの形を変える/風の力を変える/行20へ

### 90 ハズレ

●トマホークのフラッシュ●効果音●残りトマホークを減らす●トマホークはまだあるか判定⇒なければ表示するメッセージを変える/行20へ●行40へ●効果音データ(行40で読みこみ)



●4月号ソフトプレゼント当選者①「提督の決断」=〈栃木県〉山本桂彦〈長野県〉原田哲〈愛知県〉石田教行/②「ティル・ナ・ノグ」=〈北海道〉宮川金克  
〈兵庫県〉岡坂恒〈千葉県〉大塚裕之/③「銀河英雄伝説II」=〈千葉県〉細川幸代〈埼玉県〉柴崎和己〈大阪府〉立野照司/④「サークII」=〈岐阜県〉伊藤晃〈愛媛  
県〉田名後知江〈長野県〉小林順一



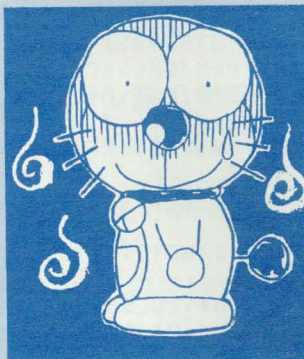
## エム・ファイター

▶遊び方は40ページ

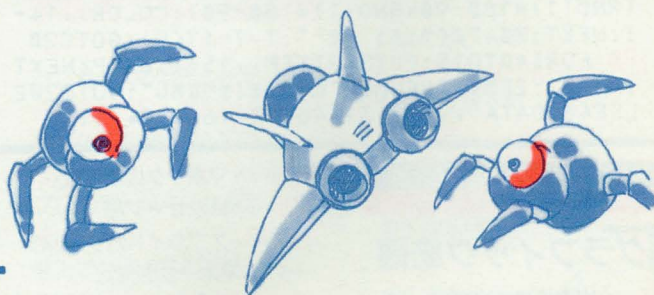
このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。打ちこむときは1文字ずつ注意して打ちこんでください。また、プログラム中に散在する「■」と「■」はキーボードから直接打ちこめない文字です。打ちこむときは、KEY1, CHR\$(255):KEY2, CHR\$(254)を実行し、それぞれF1キーとF2キーで打ちこんでください。⇒P67参照

[illegible]

## これが僕の理想



【あすまのかんたろう】やっと季節はF-1でプロ野球のシーズン。自称中日ファンの僕としては、F-1はセナとマクラーレンが制し、プロ野球は中日が独走。ぶっちぎりのセ・リーグ優勝で中日シリーズで西武と戦う。そして西武3敗で中日は西武に敗れて、4勝が日本一になる。いっけん矛盾しているようにも見えるが、これが僕の理想ですね。なんといつても比べるわけじゃないが、中日が日本一になっても優勝バーゲンをやってくれないが、西武ならばじゅうぶん期待できそうですから。



A.....USR関数呼び出し用

## ① マシン語の実行

●マシン語領域確保●USR関  
数定義(実行アドレスの計算)●  
マシン語の実行●展開用マシン  
語プログラム

## ●REM文形式のマシン語データ

&HD030~&HD056  
画面設定とスプライトパターン  
定義  
&HD057~&HD095  
初期設定

&HD096~&HD0CF  
自機の移動処理  
&HD0D0~&HD0FD  
弾の発射処理  
&HD0FE~&HD11F  
自機・弾の座標更新  
&HD120~&HD172  
敵の移動処理  
&HD173~&HD19A  
敵の出現間隔の調節  
&HD19B~&HD1EA  
敵の出現処理  
&HD1EB~&HD21B  
敵を撃破したかの判定  
&HD21C~&HD236  
自機の衝突判定  
&HD237~&HD282  
スプライト表示処理  
&HD283~&HD28E  
スコアの表示  
&HD28F~&HD296  
エスケープキーの入力判定

&HD297~&HD2A6  
自機爆発処理  
&HD2A7~&HD2B8  
リプレイ処理  
&HD2B9~&HD2D2  
スコアの更新  
&HD2D3~&HD30C  
当たり判定  
&HD30D~&HD325  
爆発の効果音発生  
&HD326~&HD331  
サウンドデータ  
&HD332~&HD351  
スプライトパターンデータ  
&HD352~&HD361  
敵の移動データ

&HD362~&HD370  
画面表示用ワーク  
&HD371~&HD380  
弾、敵のフラグ用ワーク  
&HD380~&HD392  
弾の座標用ワーク  
&HD393~&HD3C4  
敵の座標用ワーク  
&HD3C5~&HD3F6  
敵の座標増分用ワーク  
&HD3F7~&HD3F8  
自機の座標用ワーク  
&HD3F9~&HD400  
フラグ用ワーク  
&HD401~&HD474  
スプライト用ワーク

使い方は67ページ

1>WDD2      2>WTY8      3>ZRM8      4>6Ht8  
5>EwN8      6>Pk sD



# RUN RUN RUN

ラン・ラン・ラン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶ 遊び方は40ページ

```

1 COLOR1,14,14:SCREEN3,3:DEFINT A-Z:ONSPRITEGOSUB5:FORI=0TO31:VPOKE&H3800+I,VAL("&H"+MID$("F0F1FFF1F1030E0D0D0D04F3F3FFF7F00F8FFF8F8FC070B0B0B020CFCFFFEF0F",I*2+1,2)):NEXT:S=4:X=96:P(1)=2:P(2)=4:X(1)=99:Y(2)=99:OPEN"GRP:"AS#1
2 Z=Z+P+9:FORI=0TO2:U=X(I):V=Y(I):W=A(I):SPRITEON:X=X+A:IFV>180THENV=-32:W=0:U=ROUND(1)*223ELSEIFV<-32THENV=180:W=0
3 S=STICK(0):A=A*((X<0ORX>224)*2+1):A=A+(S=7)-(S=3)+(A>8)-(A<-8):P=P+4*(P>9)-4*(P<-9)-(STRIG(0)*4)-2
4 W=W+(W>48)-(W<-48)+(X<U)-(X>U):W=W*((U<0ORU>224)*2+1):U=U+W:V=V+P+P(I):PUTSPRITE4,(X,90),6,0:PUTSPRITEI,(U,V),I+4,0:SOOND7,56:SOUND8,15:SOUND1,20:SOUND0,255-(P+14)*8:X(I)=U:Y(I)=V:A(I)=W:NEXT:GOTO2
5 SPRITEOFF:IFABS(X-U)<32ANDABS(90-V)<32THEN6ELSERETURN
6 SOUND7,7:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,255:SOUND13,1:PRESET(16,16):PRINT#1,"Z"m":FORI=0TO1:J=J+2:I=-(STICK(0)=1):CIRCLE(X+16,106),J*2,JMOD2*2+6:NEXT:RUN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## 郵便料金不足

【木内靖】このゲームの採用通知は、郵便料金不足の紙とともに家に届いた。10円不足だそう。この採用通知には、この号に載っているもう1つのゲーム「CAR FIGHT」の採用通知も同封されていたので、10円ごとくで届かなかったら、すごく悲惨だった。届いてよかった。このゲームは、キャラクタが1パターンしかなく、背景の道もスクロールしなくて、おまけにキャラクタの移動もひどいものです。でも、ゲームしている人にしかわからない、まわりから見ている人は「はあ〜?」というシステムの世界が存在するゲームです。このゲームの自分の最高得点は3? ? ? mです。そうです3000mです。そういえば、よくパソコン雑誌の最後のほうのページにあるパソコン安売店のところに、「¥3? ? ? ? ?」というようなものがありますが、あれは399999円で売られても、購入者は文句がいえないうぜですね。

ラン  
**RUN<sup>3</sup>**  
徳間書店争奪GP  
インターメディア

## 変数の意味

### スプライト座標

X……自分の車のX座標  
A……自分の車のX座標移動増分  
X(n)、Y(n)……敵の車の座標  
⇒ nは車番号  
A(n)……敵の車のX座標移動増分

### その他の変数

I、J……ループ用  
P……自分の車のスピード  
P(n)……敵の車のスピード  
S……スティック入力用  
U、V、W……リスト短縮用  
Z……走行距離

## プログラム解説

### ① ごらん、はじまるよ

●初期画面設定●変数型宣言●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライトパターン定義●変数設定●グラフィック画面

への文字表示準備

### ② さあ、走れ

●走行距離計算●ループ開始●保存変数取り出し●スプライト衝突時の割りこみ許可●自車移動計算●敵車が画面外に出たかどうかの判定

### ③ 敵にぶつからないように

●スティック入力●自車移動増分計算●自車スピード計算

### ④ せまりくる敵車

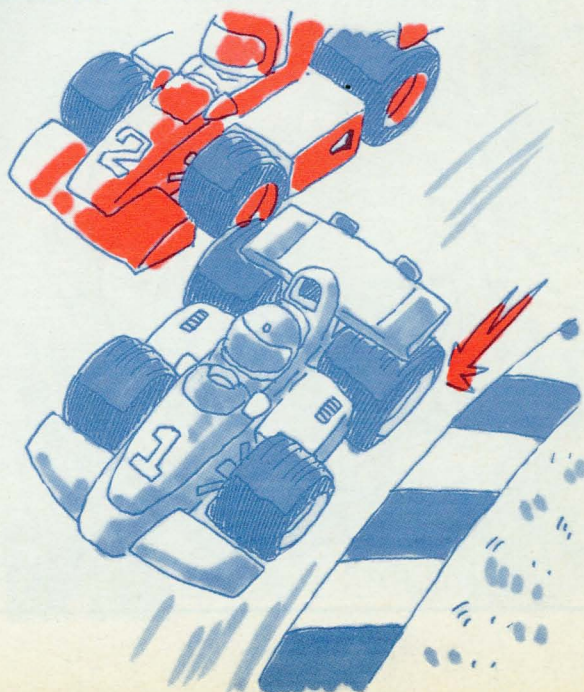
●敵車移動増分計算●敵車移動計算●自車表示●敵車表示●効果音●変数保存●ループ終了●行へもどる

### ⑤ ぶ、ぶつかるか?

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●衝突判定

### ⑥ どが〜ん

●効果音●走行距離表示●爆発表示●リプレイ





# 大回転

MSX MSX2/2+ RAM8K BY RUN kun

▶ 遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,0:WIDTH10:COLOR12,15,1:KEYOFF:
DEFINTC-Z:FORI=1TO32:VPOKE775+I-(I>8)*13
552,ASC(MID$("eu}♥♦EEなA__A_世)#:::#♠「」}ア
77}♦♠)",I,1))-5:NEXT:VPOKE8204,127:VPOKE
8205,255:F$="jjjjjjjj":K=6144:Y=12:Q=16
2 W=130:B=124:R=0:D=30:A=0:G=24:Z=130:E$
=CHR$(27)+"Y":PLAY"SM9999L2CCCCG":FORI=0T
0735:VPOKEK+I,W:NEXT:FORI=0TO23:PRINT$
8!"F$:NEXT:DEFFNM=VPEEK(K+(B+4)*8+Y*32)
3 G=-G:S=STICK(0):A=A+((S=7AND A>-8)-(S=3
AND A<8))/2:B=B+A:N=(S+1)*4
4 PUTSPRITE1,(B,Y*8-1),3,N:V=FNM:Z=Z+G:I
FV=106THEN7ELSEIFV=WORV=97THENQ=15:GOTO9
5 IFV=RTHEN9ELSER=V:PLAY"05L16FC"
6 IFD=QTHENT=T+300:PLAY"CEC8E8DEDED2GFED
C2":PRINT$"* IT IS NICE":FORI=0TO4500:N
EXT:Y=Y+1:Q=Q-1:L=0:GOTO2
7 L=L+1:T=T+1:IFL=DTHEND=D-1:L=0ELSEPRIN
TES$7 "CHR$(Z)+F$+CHR$(Z)":GOTO3
8 X=RND(1)*5+3:PRINT$7 "STRING$(X-1,"h
")+"a"+STRING$(10-X,"i")":GOTO3
9 PLAY"L16CEDCEDEDC":H=T-(H>T)*(H-T):PRI
NTES$' GAME OVER":PRINT" HI-"H:PRINT" S
C-"T:POKE-869,1:Y=12:T=0:L=0:Q=16:GOTO2
```

プログラマから  
ひとこと

## 除夜の鐘のように

【RUNkun】やったー、ついに採用だ!! 今まで2度投稿したかいたったよーん。だけどこのゲーム、公立高校受験前にヒマつぶしに作ったゲームなのだ。はっきりいって、ぜんぜんおもしろくない。あっそおそお、いま、スーマリ風のゲームを作ってます。マシン語組んでると頭痛が除夜の鐘のように鳴って、ぶっ倒れそうなのだ。今年のプロコンには、2〜3作送るつもりなので、それまでもう載ることないーかもしれない。ではっ。



## 変数の意味

### スプライト座標

A.....プレイヤー移動増分  
B、Y.....プレイヤーの座標

### テキスト座標

X.....旗のX座標

### その他の変数

D.....旗と旗の間隔  
E\$.....表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る  
F\$.....雪の表示用キャラクタ  
FNM.....プレイヤーの移動先のキャラクタコード検出用ユーザー定義関数  
G、Z.....木表示用  
H.....ハイスコア  
I.....ループ用  
K.....定数6144が入る  
L.....旗の間隔カウンタ  
N.....スプライトパターン番号  
Q.....クリア判定用  
R.....キャラクタコード保存  
S.....スティック入力用  
V.....衝突判定用  
W.....リスト短縮用

## プログラム解説

### ① 0.53秒待ちなさい

●初期画面設定●変数型宣言●

キャラクタ、スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●変数設定

### ② さあ、スタート

●変数設定●効果音設定●画面作成●ユーザー定義関数定義

### ③ シャシャッとすべれ

●スティック入力●プレイヤー移動増分計算●移動計算

### ④ ぶ、ぶつかるっ

●プレイヤー表示●衝突判定

### ⑤ 大回転成功?

●ポイント判定⇒効果音

### ⑥ ゴールはまだか

●クリア判定⇒スコア加算/効果音/メッセージ表示/変数設定

### ⑦ 旗が出るか?

●スコア加算●旗出現判定⇒カウンタ更新●雪表示

### ⑧ で、出た!

●旗表示

### ⑨ もう1度挑戦だ

●効果音●ハイスコア更新●メッセージ表示●スコア表示●リプレイ●変数設定





# ポンポン突撃隊

MSX MSX2/2+ RAM8K BY よしむソフト

▶ 遊び方は41ページ

```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:INPUT"(1-3)":L:IFL<1ORL>3THEN1E
LSEL=L-1:FORI=0TOL:Y(I)=11:X(I)=1:NEXT:O
NKEYGOSUB6:VPOKE8208,244:SPRITE$(0)="<Bお
お♥B<":FORI=0TO7:READA:VPOKE1064+I,A:NEXT
:R=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y":C=15:D=1
2 CLS:FORI=1TO2:LOCATE,8*I:PRINTSTRING$(
32,"●"):NEXT:FORI=0TO6:LOCATE0,9+I:PRINT
"●"SPC(30)"G":NEXT:PRINTES$*!S"E$".!S":F
ORI=6TO28:R=RND(1)*7:LOCATEI,9+R:PRINT"●
":NEXT:PRINTES$%)ポンポンとつげきたい":PLAY"T25
5L64":KEY(1)ON:TIME=0
3 FORI=0TOL:V=VPEEK(6144+X(I)+Y(I)*32):T
=TIME/10:IFV=133THENPLAY"V1305CDD#":X(I)
=1:Y(I)=RND(1)*3+10
4 IFV=71THENCOLOR,C,C:SWAPC,D:PLAY"V1507
B":PRINTES$*!I+1"プレーヤー とつげき!! SPEED="
T:IFSTICK(0)THENBEEP:RUNELSE4
5 W(I)=STRIG(I)*2+1:Y(I)=Y(I)+W(I):X(I)=
X(I)+1:PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8),15-I,0
:NEXT:GOTO3:DATA,22,2,2,,,
6 PRINTES$*-ごうさん!":FORI=0TO1500:NEXT:RUN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## よしむソフト第1号の作品

【よしむソフト】みなさん。はじめまして。よしむソフトです。このゲームは、MSX2+を手に入れて約2年たって、はじめてまともにできた、よしむソフト第1号の作品です。このごろのゲームに、アキアキしている、または、何かスカッとしないうという読者に絶対おススメです。それはなぜかというと、ズバリ、1人モードが超高速で動作するからでしょう。あまりにも速くて難しいので、はじめは2人モードで遊ぶことをおススメします。それでも速くて難しいよ〜という人は(多分いないでしょうが)、3人モードで遊びましょう。では、どんどん突撃してやってください。次回作は2〜16人でプレイができる、超画期的なゲームです。これからよしむソフトをよろしく!

ポンポン  
突撃隊

© 1991 YoshimuSoft

## 変数の意味

### スプライト座標

X(n)、Y(n).....各キャラクタの座標⇒nはプレイヤー番号

W(n).....Y座標移動増分

### その他の変数

A.....キャラクタパターンデータ読みこみ用

C、D.....画面フラッシュ用

E\$.....表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る

I.....ループ用

L.....プレイヤー数

T.....スピード

V.....衝突判定用

## プログラム解説

### ① ただいま準備中

●初期画面設定●変数型宣言●プレイヤー数入力●変数設定●ファンクションキー入力時の割

りこみ先指定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●乱数初期化●変数設定

### ② フィールドを作ろう

●画面作成●効果音設定●タイムカウンタ初期化

### ③ ぶつかる?

●ループ開始●スピード計算●衝突判定⇒効果音/座標変更

### ④ ゴールイン

●ゴール判定⇒画面フラッシュ/効果音/勝者・スピード表示/リプレイ

### ⑤ うまくすりぬけろ

●移動増分計算●移動計算●各キャラクタ表示●ループ終了●行3へもどる●キャラクタパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑥ ギブアップ!

●メッセージ表示●ウエイト(時間待ち)●リプレイ





# 超隕石

スーパーいんせき

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ペンチャ

▶ 遊び方は42ページ

```

1 SCREEN1,2:WIDTH30:COLOR15,0,0:KEYOFF:D
EFFNR(R)=RND(1)*R-R/2:SPRITES(0)="`みみ`":
SPRITES(1)="**-----**":
--**":GOSUB10:M=245:ONSPRITEGOSUB8:X=FNR
(128):Y=10:A=4:B=4
2 SPRITEON:X=X+A:IFX<7THENA=3
3 IFX>250THENA=-3
4 Y=Y+B:IFY<3THENB=3
5 IFY>180THEN9
6 PUTSPRITE0,(X-2,Y-2),8:IFSTRIG(0)=0THE
NIFC=1THEN7ELSEM=245:GOTO2
7 C=1:PUTSPRITE1,(M,136),7:M=M-9:IFM<3TH
ENC=0:PUTSPRITE1,(0,209),1:GOTO2ELSE2
8 SPRITEOFF:B=-4:A=FNR(8):SC=SC+1:LOCATE
0,19:PRINT"とくま"SC:PUTSPRITE1,(0,209),0:
M=201:C=0:RETURN3
9 LOCATE9,9:PRINT"GAME OVER!!":FORI=0TO1
:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID$("1
83C7EFF3C3C3C3C",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE820
4,80:VPOKE8208,32:VPOKE8205,85
11 LOCATE23:PRINT"a*aa* *a a*aa a*aa*
a*aa* aaa":LOCATE30,17:PRINT"<":RETURN
    
```

プログラマから  
ひとこと

## じゃりん子チエでも見ながら

【ペンチャ】ぼくが旅行から帰ってくると、ケンちゃんラーメンのびっくりカードペンやらなんやらで郵便物がたくさんあった。その中に徳間書店インターメディア株式会社と書いてある封筒を見つけた。ぼくは、「ああ、ファミマのやつかな」などとかってに思いこみ封筒を開けると、な、なんと// Mファンのやつではないか// と、中を見てぼくは大よろこび// と、思ったが4月1日までにポストへ書いてあるのを見て今日は3月30日と気づき、いそいで書いているのであった。話は変わるけど、なんでファミマのほうか昔から読んでいろいろハガキ送ってんのにちっとも当たらんや、とこのとき思った。はたしてこんなゲームで採用させてもらえんやろか。ひょっとしてこれを出すのに遅れてボツになれんやろか、と思うほどでした。まーじゃりん子チエでも見ながらおかし食べよと。はっきしいってこの封筒の中見たときはうろたえてしまった……。たぶん、ぼくの友達でこれを読むやつはいないだろう。いるとしたらたぶん、もぎもんとむかし呼ばれていたやつだろう。最近あっていないから忘れてんのとちゃうか。もうこんなに書いてもうた。ほなさいなら。

プログラマ  
せんかい!!



©ペンチャ

## 変数の意味

### スプライト座標

M……ビームのX座標  
X、Y……隕石の座標⇒それぞれ-2として使用  
A、B……隕石の移動増分

### その他の変数

C……ビーム発射フラグ  
FNR(n)……反射角決定用ユーザー定義関数  
I……ループ用  
R……ユーザー定義関数定義用  
SC……スコア

## プログラム解説

### ① しばしお待ちを

●初期画面設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●行10の初期設定サブ呼び出し●スプライト衝突時の割りこみ先指定●変数設定

### ②～⑤ 隕石が飛ぶ

●スプライト衝突時の割りこみ許可●隕石移動計算

### ⑥ ねらいをつけて

●隕石表示●ビーム発射判定

### ⑦ ビームをくらえ!

●ビーム表示●ビーム移動計算●ビーム消去判定

### ⑧ 命中!

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●隕石移動増分変更●スコア加算●スコア表示●ビーム消去●変数設定

### ⑨ しまった

●メッセージ表示●リプレイ

### ⑩ ⑪ 初期設定サブ

●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●画面作成





# しかく

MSX2/2+ VRAM64K BY やすた

▶遊び方は42ページ

## 注意

このプログラムの行2にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```

1 COLOR15,1,1:DEFINT A-U:OPEN"GRP:"AS#1
2 SCREEN5,1:SPRITE$(0)="■":Q=28:E=0:0
NSPRITEGOSUB10:M$="Game Over":P$="BM32,8
3 F=168:FORI=1TO3:X(I)=I*70-10:Y(I)=F:PU
TSPRITEI,(X(I),Y(I)),I*4,0:NEXT:GOSUB9
4 X=24:Y=F:V=0:W=0:P=0:C=RND(1)*13+2:SPR
ITEOFF:FORI=0TO1:S=STICK(0):W=W+(S*3ANDW
>0)-(S*7ANDW<15):GOSUB8:I=-STRIG(0):NEXT
5 P=P+1:N=P*3+40:PLAY"Q3V15L64N=N;":GOSU
B8:IFP<17ANDSTRIG(0)THEN5ELSEV=P/6:FORP=
PTO0STEP-2:GOSUB8:NEXT:W=W/12:SPRITEON
6 X=X+W:Y=Y-V:V=V-.02:PUTSPRITEQ+3,(X,Y)
:Q$="E8C":Z=EXP(0):IFY<FANDX<250THEN6
7 PLAYQ$:PSET(88,80):PRINT#1,M$:H=H+(H-E
)*(H<E):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO2
8 PUTSPRITE0,(X-W,Y+8+P),2:PUTSPRITEQ+3,
(X,Y+P),C,0:FORI=0TO80:NEXT:RETURN
9 DRAWP$:PRINT#1,"Sc"E"/"Q"Hi"H:RETURN
10 SPRITEOFF:K=1:V=-ABS(V):FORI=1TO3:IFA
BS(X(I)-X)>15ORABS(Y(I)-Y-5)>2THEN12
11 K=0:PLAY"O5CDE16":X(I)=X:Y(I)=Y(I)-8:
PUTSPRITEQ+3,(X,Y(I)):E=E+I*10-(Y<90)*30
12 NEXT:IFKTHENRETURNELSEQ=Q-1:GOSUB9:IF
Q>0THENRETURN4ELSEM$="Complete":RETURN7

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X,Y……しかく(ジャンプするブロック)の座標

X(n),Y(n)……左からn番目の着地台の座標

W,P……ジャンプ台の位置(初期位置からの相対座標で、絶対座標はX-W,Y+8+P)⇒Wはジャンプ開始後、12分の1にされ、しかくのX方向速度になる。Pは、変数V、Nの計算にも使われる

V……飛行中のしかくのY方向の速度(符号は逆)⇒飛行中は重力の影響で徐々に下方向に変化していく

### ■スプライト面番号

0 ジャンプ台(パターン番号はすべて0)

1~3 着地台

4~31 しかく

### その他の変数

C……しかくの色

E……スコア

F……168(リスト節約用)

H……ハイスコア

I……ループ用

K……着地成功フラグ(成功なら0、飛行継続なら1)

M\$……メッセージ(「Game Over」または「Complete」が入る)

N……効果音用

P\$……スコア表示位置指定用のDRAW文データ(節約用)

Q……しかくの残り数(処理中のしかくのスプライト面番号はQ-3になる)

S……スティック入力用

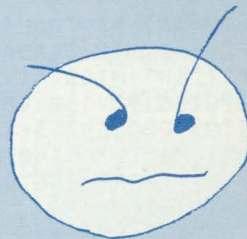
Q\$……ゲーム終了時の効果音(節約用)

Z……時間待ちの無意味な計算

## プログラマからひとこと

## 精神的プレッシャーがないと

【やすた】ひさびさの採用ありがとうございます。プログラミングというものは、何か精神的プレッシャーがないとぼくのばあいは完成に到らないときが多いですね。心が不安定になっているときに、他のことはみんな忘れて1つのことに熱中する。それだけの力があると思います。と試験前に作った言い訳はこのへんまでにして、このゲームリスト中の行6のウエイトは、スプライト衝突の割りこみに時間的遅れがあるようなので入れたのですが、効果はどうでしょうか?(編集部注:ときどきバグるようです)



に使用

突時の割りこみ許可

## プログラム解説

### ① 初期設定

●カラー設定●整数型変数宣言●グラフィック画面への文字表示準備

### ② ゲームごとの初期設定

●画面初期化●スプライトパターン定義●変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ先指定

### ③ 着地台表示

●着地台の座標設定と表示●スコア表示(行9呼び出し)

### ④ 左右位置を決める

●変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ禁止●スティック入力●座標計算●ジャンプ台としかく表示(行8呼び出し)●トリガー入力判定

### ⑤ 反動をつける

●スペースキーを押している時間のカウント●効果音●ジャンプ台としかく移動(行8呼び出し)●トリガーを放すか、Pが17以上になるまで行5の先頭へもどる●しかくの数Y成分(V)決定●反動処理●しかくの数X成分(W)決定●スプライト衝

### ⑥ しかくの飛行

●座標更新●重力の影響(Vの更新)●しかく移動●Q\$設定●時間待ち用の無意味な計算●ゲームオーバー判定(下と右の限界チェック)

### ⑦ ラウンド終了

●効果音●メッセージ表示●ハイスコア更新●スティック入力待ち●リプレイ(行2へ)

### ⑧ じゃくぶ表示

●ジャンプ台表示●しかく表示●時間待ち

### ⑨ スコア等表示サブ

●スコア、残りブロック、ハイスコア表示

### ⑩ ~ ⑫ スプライト割りこみサブ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●着地成功フラグK初期化●判定用ループ開始●着地成功判定⇒失敗なら行12へ●着地成功フラグK設定●効果音●着地台座標更新●新しい着地台の表示●スコア更新●判定用ループのくりかえし、終了●飛行継続判定●飛行終了なら、しかくの残り数更新●スコア等表示(行9呼び出し)●ゲーム終了判定





**MSX MSX2/2+ RAM 8K BY エイト・アイアン**

▶遊び方は35ページ

```

220 ONFGOSUB270,320,350,400:PUTSPRITE0,(
X*8,Y*8-1),6-G*2:ONINSTR("ネタリ",CHR$(FNV(
X,Y)))GOTO230,240,450:GOTO200
230 G=-G
240 PLAY"06L16GC":LOCATEX,Y:PRINT"ア":S!=
S!+ST*(15-G*5):M!=M!+(S!>M!)*(M!-S!):PRI
NTBS"7&"S!BS"71"M!;;C=C+1:IFC<20THEN200
250 PLAY"ROL16CDEFGAB05C4":FORI=0TO8000:
NEXT:IFST>=30THENSREEN0:PRINT"オメデトウ! ア
ナタ! コノ ケーシ ム ニ カシヨウ シマシタ。":EELSE140
260 'SUB. -----
270 IFFNV(X,Y)=208THENY=22
280 IFY<1THENPLAY"08C16":F=3:RETURN
290 IFFNV(X,Y)=188THENF=2:RETURN
300 IFFNV(X,Y)=189THENF=4:RETURN
310 Y=Y-1:RETURN
320 IFFNV(X,Y)=187THENF=1:RETURN
330 IFFNV(X,Y)=189THENF=3:RETURN
340 X=X+1:RETURN
350 IFFNV(X,Y)=209THENY=0
360 IFY>21THENPLAY"08C16":F=1:RETURN
370 IFFNV(X,Y)=186THENF=2:RETURN
380 IFFNV(X,Y)=187THENF=4:RETURN
390 Y=Y+1:RETURN
400 IFFNV(X,Y)=186THENF=1:RETURN
410 IFFNV(X,Y)=188THENF=3:RETURN
420 X=X-1:RETURN
430 PUTSPRITE0,(0,208):FORI=JTO22:LOCATE
0,I:PRINTSTRING$(32,216);:NEXT:RETURN
440 'GAME OVER -----
450 PLAY"03L2CR8C":FORI=YTO24:PUTSPRITE0
,(X*8,I*8-1),7:FORJ=0TO200:NEXTJ,I:B=B-1
:PRINTBS"7="STR$(B);:IFB>0THEN180
460 PLAY"GFE-DC":FORI=8TO14:LOCATE6,I:PR
INTSPC(20):NEXT:PRINTBS"*(G A M E O V E
R"BS"),PUSH SPACE KEY":TIME=0
470 IFSTRIG(0)ORTIME>1800THEN120ELSE470

```



## 変数の意味

### テキスト座標

X、Y……ボールの位置

### その他の変数

A……緑ブリッジ表示用ポイント/データ読みこみ用

A\$……データ読みこみ用

A\$(n)……緑ブリッジ

B……ボールの残り

B\$……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR\$(27)+"Y"が入る

C……ダイヤ・Gマークを取った数

C\$……緑ブリッジ表示用

F……ボールの移動方向(1:上、2:右、3:下、4:左)

G……倍スコアフラグ

I、J……ループ用

M/……ハイスコア

P\$……タイトルでの効果音用

S……スティック入力用

S/……スコア

ST……ステージ番号

■ユーザー定義関数

FNV(n,m)……座標(n,m)の文字コード

■キャラクタパターン

177 (ア):白ブリッジ用

184 (ク)~189 (ス):緑ブリッジ用

192 (タ):ダイヤ

200 (ネ):Gマーク

208 (ミ):上矢印

209 (ム):下矢印

210 (メ):タイトル表示用

216 (リ):背景用

## プログラム解説

### 10~40 プログラム初期化

10 画面初期化/お待たせメッセージ

20 各種初期化/スプライトパターン定義(ボールのみ)

30 キャラクタパターン定義

40 カラーテーブル設定/緑ブリッジ表示用配列作成/太文字処理

### 50~100 データ

50~80 キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)/キャラクタの色データ(行40で読みこみ)

90 緑ブリッジ(行40で読みこみ)

100 タイトル表示用座標データ(行120で読みこみ)

### 110~130 ゲーム初期化(スコア、ステージ番号初期化/タイトル表示とトリガー待ち)

### 140~160 ステージ初期化



140 変数初期化/ステージ番号更新/背景色設定/スコア等表示/時間待ち

150 白ブリッジ表示/ダイヤ、Gマークの配置

160 矢印配置

### 170~190 次のボール

170~180 緑ブリッジ表示

190 ボールの位置決め

### 200~240 メインループ

200 スティック入力

210 緑ブリッジの移動

220 ボールの移動方向による分岐/ボールの移動/ボールの移動先にあるキャラクタによる分岐

230 倍スコアフラグ切り換え

240 効果音/ダイヤ、Gマーク消去/スコア、ハイスコア更新

### 250 ステージクリア

260~420 ボールの移動方向と移動先にあるキャラクタによる処理サブ

260~310 上

320~340 右

350~390 下

400~420 左

430 画面(一部)消去サブ

440~470 ゲームオーバー

440~450 デモ

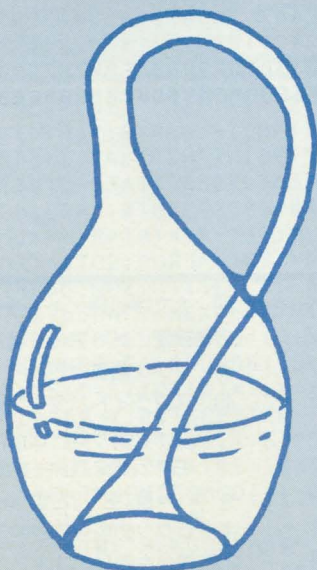
460 メッセージ表示

470 トリガー入力があるかまたは30秒たったら行120へ

### プログラマからひとこと

## やっぱりディスクドライブ付き

【エイト・アイアン】唐突ですが、新しくマイコンを買う人に、やっぱりディスクドライブ付きが良いと思います。マイコンだけの人も、メモリに余裕があれば、単体のディスクドライブを買ったほうがきっとプラスになると思います。さらに2台付きなら最高です。次に漢字入力が出来るものが良いでしょう。ディスクと漢字で完璧なデータ・ファイルが出来ます。あとはやっぱり専用のディスプレイが欲しいところでしょう。



## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>7vQ0  | 20>stW2  | 30>DAB0  | 40>d793  |
| 50>QL30  | 60>Z0c1  | 70>mHd1  | 80>Mni0  |
| 90>XdR4  | 100>ScD1 | 110>gK40 | 120>xvD2 |
| 130>aGL0 | 140>0HS2 | 150>sn02 | 160>Ffi0 |
| 170>sB40 | 180>kJW0 | 190>A8K1 | 200>eSA0 |
| 210>SMs0 | 220>G2J1 | 230>xP00 | 240>0jm1 |
| 250>UqC2 | 260>5k30 | 270>1940 | 280>wd40 |
| 290>4q40 | 300>jq40 | 310>sr00 | 320>cp40 |
| 330>Uq40 | 340>kr00 | 350>o340 | 360>e350 |
| 370>gp40 | 380>Nq40 | 390>or00 | 400>Rp40 |
| 410>Jq40 | 420>or00 | 430>xeH0 | 440>J840 |
| 450>IMM1 | 460>aIX0 | 470>bl50 |          |



# JUMPERの挑戦

ジャンパーのちょうせん

MSX2/2+VRAM64K BY NAGI-P SOFT

▶遊び方は36ページ

## 注意

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNするまえに必ず保存しておいてください。また、スプライトアトリビュートテーブルのアドレスを書き換えています。このプログラムの実行後ほかのプログラムを実行すると、スプライトが正しく表示されない可能性があります(PUTSPRITE命令を使わず、VRAMを書き換えてスプライトの色・位置・パターンを変えている場合)。このプログラムを実行したあとでほかのプログラムを実行する場合は、いったんリセットするか、「BASE(8)=6912」を実行してください。行20の「■」はKEY1、CHR\$(255)を実行してF1キーで入力してください。

```
10 BASE(8)=7168:SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:
WIDTH32:KEYOFF:CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z
:M=&HD000:DEFUSR=M:R$="NAGI-P":R=80
20 FORI=264TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,(VORV
¥2)¥2:NEXT:FORI=0TO10:VPOKE8196+I-(I>8),
ASC(MID$("!!...!!!D■",I+1,1)):NEXT:LOCA
TE8,12:PRINT"1991 NAGI-P SOFT"
30 FORI=0TO8:READD$:FORJ=0TO34:POKEM+I*3
5+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO95:VPOKE14336+I,ASC(MID$("!!ヤ
ハ'イェタクエウケチムq...2yA6む1アアアアア!ヤハ'イェタク
アアアアアq...ムq1アア1-アアアアア!ヤハ'(エア-アアアアアア
アアa)のへ-アアアア",I+1,1))+79AND255:NEXT
50 FORI=0TO7:VPOKE960+I,ASC(MID$("<<<<A
A",I+1,1))-65AND255:NEXT
60 FORI=0TO78:FORJ=1TOASC(MID$("Z$^$(Y$
)Y$^$^$J$^$^$)W$^$^$V$^$^$X$^$^$&T$)'S$^$^$('R$
$)'Q$^$^$'O$^$^$'N$^$^$'M$^$^$'L$^$^$/'J'J$',I+1,1))
-34:POKEM+2364+C,ASC(MID$("`px`px`px`px`
px`px`px`px`p`px`p`px`p`px`p`px`p`px`p`p
x`p`px`px`p`px`p`px`p`p`p",I+1,1)):C=C+
1:NEXTJ,I
70 SOUND6,8:SOUND7,181:PLAY"TS14M1500"
80 CLS:FORI=0TO1:PLAY"C8":FORJ=0TO17:PUT
SPRITE0,(240-J*16,24+I*120),7,1:LOCATE34
-J*2,4+I*15:PRINTMID$("      んせうよちのREPMUJ・
YEK ECAPS HSUP ",I*18+J+1,1):NEXTJ,I
90 PLAY"C8":FORI=0TO17:PUTSPRITE0,(248-I
*8,80),7,1:NEXT:LOCATE14,6:PRINT"in NAGI
-P シャンツェ":LOCATE2,16:PRINT"BEST RECORD :
"R$" "Rm":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
100 FORI=0TO5:POKEM+310+I,-224*(I=3):NEX
T:FORI=0TO30:POKEM+2333+I,112:NEXT:VDP(1
)=VDP(1)AND191:U=USR(0):VDP(1)=VDP(1)OR6
4:PLAY"",TSM999905C1"
```

```
110 FORI=0TO27:SOUND8,12+(12-I)*(I<12):P
UTSPRITE0,(220-I*4,I*4-29),7,0:NEXT:U=US
R(1):FORI=0TO28:SOUND8,12+(I-16)*(I>16):
PUTSPRITE0,(108-I*4,83+I*4),7,0:NEXT
120 Q=PEEK(M+311)*100+(PEEK(M+312)*16)*1
0+(PEEK(M+312)AND15)-5:FORI=0TO4:LOCATE2
,I+2:PRINTSPC(11):NEXT:LOCATE3,3:PRINT"を
たいまのきろく":LOCATE7,5:PRINTQ"m"
130 PLAY"",M1500L3205CFA":IFQ=<RTHENFOR
I=0TO3000:NEXT:GOTO70ELSEPLAY"",DGB06C"
140 R=Q:FORI=0TO4:LOCATE2,I+9:PRINTSPC(1
6):NEXT:LOCATE3,10:PRINT"BEST RECORD !!"
:LOCATE3,12:PRINT"NAME ?":R$="":S=0:FORI
=0TO1:IFINKEY$=""THENNEXTELSEI=0:NEXT
150 LOCATE10+S,12:S$=INPUT$(1):IFSTHENIF
S$=CHR$(8)THENS=S-1:R$=LEFT$(R$,S):PRINT
CHR$(29)" ":GOTO150ELSEIF$S$=CHR$(13)THEN
R$=R$+SPACE$(6-S):GOTO70
160 IFS<6AND$>" "AND$<"`"THENS=S+1:R$=
R$+S$:PRINTS$:GOTO150ELSE150
170 DATA 215BD1113CD101E107EDB02136D17E3
4FE703021FE60300B113CD9E60320451E7C1841
180 DATA D66026006F29292929292911BCD919E
B182FFEFF200236FC11BCDDE60320221EFC3E30
190 DATA 23ED673239DEED6F23ED6F323ADEED6
F323BDEED6F7E3C27772B7ECE0077213CD10640
200 DATA 1A7713C501200009C110F5213AD13A3
6D1FE703828FE793823FE843820E60120067EFE
210 DATA 012801347EFE01201123463E06CD410
1E601772005B8300228352139D17E23862B773A
220 DATA 36D1FE74381EFE8030043E041810FE8
8300A5F3E8C935F3E08CD93003E0821021CCD4D
230 DATA 00F33E20D0213101CD5F01CB7728F33
AFCFAB728183A39D1E607C64F21001CCD4D000E
240 DATA 173A39D1E60747CD4700210018CD530
03A39D1E6F826006F2929113CD1193A07004F3E
250 DATA 190620EDB33D20F9FB3AF8F7B720063
A36D1FE21D03A39D1FEF8D0C300D00000000000
```

## 変数の意味

C.....一時変数  
D\$.....データ読みこみ用  
I、J.....ループ用  
M.....マシン語プログラムの実  
行開始アドレス  
Q.....飛距離  
R.....最高記録  
R\$.....最高記録保持者名

S.....名前登録時の名前の文字  
数  
S\$.....名前登録時の入力文字  
U.....USR関数呼び出し用  
V.....太文字処理用

## プログラム解説

10~60 プログラム初期化  
10 スプライトアトリビュ  
ートテーブルのアドレス変更

(ハードウェアスクロールへ  
の対応によって、本来のスプ  
ライトアトリビュートテー  
ブルが書きつぶされてしまうた  
め、256バイトずらしている⇒  
実際に書きつぶされるのは32  
バイト)/画面初期化/マシ  
ン語領域の確保/整数型宣言  
/USR関数定義/変数初期  
化

20 太文字処理/キャラクタ  
の色設定/メッセージ表示  
30 マシン語書きこみ  
40 スプライトパターン定義  
⇒パターン番号0~2  
50 キャラクタパターン定義  
⇒「X」=壁。「」と雪「P」は  
キャラクタの色設定で前景色  
と背景色を同じにすることに  
よって定義)



60 マシン語プログラム用画面表示データの書きこみ

70~90 タイトル表示

100~110 ゲームメイン

100 マシン語ワークの初期化/仮想画面最下行に雪を書く/画面表示禁止/ゲーム画面描画(USR関数呼び出し)/画面表示許可/効果音

110 右上から画面中央までの滑降/滑降から着地まで(マシン語呼び出し)/着地後の滑降

120 飛距離の読み出しと表示

130 効果音と記録更新判定

140~160 記録保持者名の登録

140 記録更新/メッセージの消去と表示/変数初期化

150 文字入力/SHIFTキーの入力判定処理/RETURNキーの入力判定処理

160 文字の入力制限判定/入力文字の記憶

170~250 マシン語データ(行30で読みこみ)

## マシン語解説

&HD0000~&HD000A

仮想画面を右上にスクロール

&HD000B~&HD0073

仮想画面左端の書きこみ(飛距離の更新と表示を含む)

&HD0074~&HD00D2

落下およびSHIFTキー入力によるスクロールオフセット増分の修正とスプライトパターン

の設定

&HD00D3~&HD00FE

ハードウェアスクロール

&HD00FF~&HD0120

仮想画面のVRAMへの転送(ハードウェアスクロールに対応するため25行分転送)

&HD0121~&HD0126

引数の判定

&HD0127~&HD012C

引数が0のときのループ終了判定

&HD012D~&HD0135

着地判定

## ワークエリア

&HD0136

ループカウンタ

&HD0137~&HD0138

飛距離カウンタ

&HD0139

ドット単位のスクロールオフセット(下位3ビットの変位はハードウェアスクロール、上位5

ビットの変位は仮想画面内表示位置の修正で対応)

&HD013A

スクロールオフセットの増分(8ビットの2の補数)

&HD013B

SHIFTキーの状態記憶用

&HD013C~&HD093B

32文字×64行の仮想画面

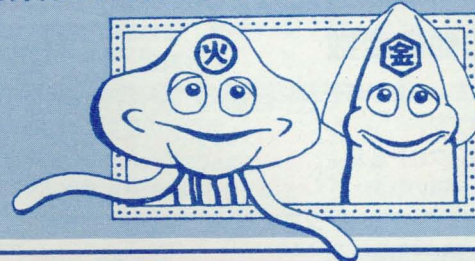
&HD093C~&HDE3B

仮想画面左端に書きこむデータ群(64バイトで1組)

プログラマから  
ひとこと

## おいしいのでまた送るかも

[NAGI-P SOFT]ダイナミックなスクロールが自慢の連射測定用ソフト「JUMPERの挑戦」です。記録判定機能付きです。ところでみなさん、フロムAもしくはフロムA to Zを御存じでしょうか。おもしろいので読みましょう。このまゝ欄外のコーナーにハガキを出したらテレカをもらってしまいました。おいしいのでまた送るかもかもしれません。値段は150円です。買いましょう。高校生になったNAGI-Pより。



## プログラム確認用データ

使い方は67ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>Ax51  | 20>qLI2  | 30>IGg0  | 40>iU86  |
| 50>oPR0  | 60>RetA  | 70>r150  | 80>KY63  |
| 90>82R2  | 100>vY12 | 110>pg2  | 120>mXP2 |
| 130>2RZ0 | 140>C2x1 | 150>Bv32 | 160>HwS0 |
| 170>LRe0 | 180>A3g0 | 190>2Qg0 | 200>Q7f0 |
| 210>Pnd0 | 220>RRf0 | 230>snf0 | 240>mRe0 |
| 250>vSe0 |          |          |          |

# CAR FIGHT

カー・ファイト

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は37ページ

```

10 SCREEN1,1:DEFINT A-Z:KEYOFF:COLOR15,5,
1:WIDTH32:R=RND(-TIME):FORI=0TO39:VPOKE&
H3800+I,VAL("&H"+MID$( "1C1C0C082F1C18387
8383010FC3A181C387C363790FC3A1C3C4242FFB
042000000010183E7C180800",I*2+1,2)):NEXT
20 Q=R+(R>10)*(R-10):CLS:ES=CHR$(27)+"Y"
:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:VPOKE832+I*64+J,RND
(1)*256:NEXTJ,I:LOCATE0,15:FORI=0TO31:PR
INT"xpphh";:NEXT:PRINT$( "(-ハンニ)R+1:X=3
30 VPOKE8205+D,6:D=(D+1)MOD3:VPOKE8205+D
,8:SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND0,-T*100:SOU
ND1,15:T=STICK(0)=1:X=X+T*2+1:Y=T*10+110
40 Z=180-X:PUTSPRITE0,(X*16,110),15,3:PU
TSPRITE1,(Z,110),1,3:PUTSPRITE4,(X*16,Y)
,6,0:PUTSPRITE5,(Z,100),E,E:E=E*(1+(C=20
)):IFE=1THENIFCMOD(11-Q)=0THENS=1:GOSUB9
0ELSE=0ELSE=0
50 IFY=100THENGOSUB80
60 IFC=30THENE=RND(1)*2+1:C=0

```

```

70 V=11-Q:C=C+1:IFX=-1ORX=10THEN120ELSE3
0
80 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
90 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,
90:SOUND13,1:F=(S=1)*6:PUTSPRITE2,(X*16+
16+F,100),8-S,4:PUTSPRITE3,(Z-8+F,100),7
+S,4
100 IFE<>0ORY=100THENIFRND(1)*ABS(Z-X*8)
<VTHENIFS=1ANDY=100THEN120ELSEIFS=0ANDE=
1THENPRINT$( "*,ハンニをやっつけた!!":GOSUB160:GO
TO140ELSEIFE=2THEN120
110 SOUND7,56:PLAY"S1M99908C64":PUTSPRIT
E2,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209):RETURN
120 GOSUB160:GOSUB110:PRINT$( "GAMEOVER
":SOUND7,56:PLAY"R8S1M2000006L64CDEFGAM20
000L8GFEDC2", "R8V904L8CEFEEDC":LOCATEX*2
+2,12:PRINT"あーっ!!":PUTSPRITE5,(0,209):
FORI=ZTO255:PUTSPRITE1,(I,110),1,3:PUTSP
RITE4,(X*16,100+IMOD5),8,0:NEXT

```



```

130 FORI=0T01:I=- (STICK(0)=5):FORJ=0T02:
VPOKE8200+J,RND(1)*99:NEXTJ,I:RUN
140 PLAY"R4V15L6406CEGB07C2":GOSUB110:FO
RI=X*16TOZSTEP2:PUTSPRITE4,(I,100),6,0:G
OSUB150:NEXT:FORI=ZTO-20STEP-3:GOSUB150:
PUTSPRITE4,(I-4,100),6,1:PUTSPRITE5,(I+4
,100),2,2:NEXT:R=R+1:C=0:E=0:GOTO20

```

```

150 PUTSPRITE0,(I,108),15,3:RETURN
160 SOUND7,7:SOUND12,255:SOUND8,16:FORI=
0T032:SOUND6,32-I:SOUND13,1:NEXT:FORI=0T
0999:NEXT:RETURN

```

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……自分および車の座標  
Z……犯人の車の座標

### その他の変数

C……犯人および娘が顔を出しているカウンタ  
D……道のスクロール用  
E……犯人の車の状態  
E\$……エスケープシーケンス用:CHR\$(27)が入る  
F、O……汎用  
I、J……ループ用  
R……乱数初期化、ラウンド数  
S……犯人の鉄砲フラグ  
T……スティック入力用  
V……犯人の鉄砲をうつ間隔

### プログラム解説

10 初期設定/スプライトパタ

ーン定義

20 画面作成/ラウンド表示  
30 道スクロール/効果音/スティック入力/移動計算  
40 スプライト表示/犯人の鉄砲発射  
50 自分が顔を出しているかどうか判定  
60 犯人の車から顔を出すキャラクターの変更  
70 ゲームオーバー判定  
80 鉄砲発射判定  
90 効果音/煙表示  
100 命中判定  
110 効果音  
120 ゲームオーバー  
130 リプレイ  
140 効果音/ラウンドクリア  
デモ  
150 自分の車表示サブ  
160 効果音サブ

プログラマから  
ひとこと

## ランダム関数

【本内靖】このゲームは、道のキャラクタを作るのが、めんどろだったの、ランダム関数に任せました。毎回、道のキャラクタが違うので、それを見るのも1つの楽しみではないでしょうか。このゲームは、慣れないと全くおもしろくありません。コツがあるので、探してみてください。>>>友人からひとこと。突然ですが、羽山輝彦でしゅ。X68000を持っています。ゲームは80本以上あるでしゅ。全部、1Pでしゅ。ちゃん(©いくらちゃん)。MSX2も、持っていてマシン語、C言語のこちょは、パーヘクトでしゅが、BASIC(原文のママ)はわかりません。それでは、バーヘクト読者の方々、バイビー———イ。まっつ、山けん、つっちゃ、ちい、FMタオ、哲呂島様、山本瑞樹、お元気ですか???? 僕は病気で、もう治らない富士の山です。ウッゲー ギョーエー ヒャードビョー———ピエツ!?——これは途中からフィクションです。



### プログラム確認用データ

使い方は67ページ

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>kdd3  | 20>MWD3  | 30>AXf1  | 40>ATC3  |
| 50>fI10  | 60>Uv60  | 70>ILD0  | 80>er10  |
| 90>pZP1  | 100>swH2 | 110>IqK0 | 120>oAA5 |
| 130>2TW0 | 140>g7L3 | 150>TJ20 | 160>k1b0 |



# ファンダム INFORMATION

## スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

### ■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように入力して確認しよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データとなっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の目で確認しよう。

### ■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

- ディスクの場合  
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"  
(CSAVEではいけない)

### ■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よるこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

### ■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

③あらかじめ、SCREEN0:WIDTH40

## スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 ' SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINT USING"####>&" &" ";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

## スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8L60 9020>7QD0 9030>C970
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

を実行しておき、

④GOTO9000

とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000-9110を実行して、「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

## 打ちこみ

## ワンポイントアドバイス

今月のファンダムには、キーボードから直接打ちこめない文字を使ったプログラムが多い。しかも見えないキャラクタも使っている作品が多いので、今月も打ちこみワンポイントアドバイスするぞ。

採用作品のなかで、とくに打ち

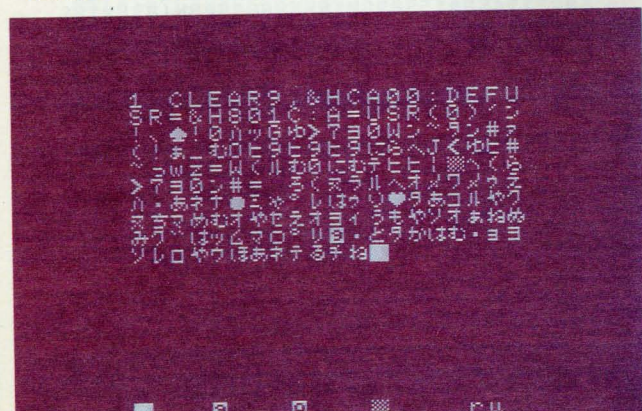
こみづらいのが、「M-FIGHTER」と「PLAY WITHOUT〜」だろう。2つとも、REM文形式のマシン語を使用したプログラムで、いっばつでちゃんと打ちこめたら景品をあげたくなるようなプログラムだ。

この2本のプログラムを打ちこむまえに、右下のプログラムを実行しておこう。そうすると下の写真のように、見えないキャラクタに形を与えてくれるのだ。

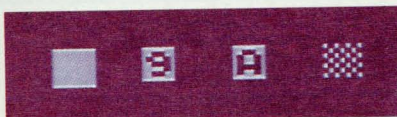
また、これらのプログラムでは、ひらがなやグラフィックキャラクタなど、なんでもアリのリストなので、打ちこむときは、まえもつ

て、「WIDTH20」を実行しておこう(左下の写真参照)。こうすると、SCREEN1でも掲載リストとの対応が楽になるからだ。

この2本はそれでいいとして、ほかの見えないキャラクタを使ったプログラムを打ちこむときは、下のリストの行10にある「S=1」の部分を、「S=0」に変えるとSCREEN0のWIDTH40の画面で打ちこむことができるので、掲載リストとの比較が楽にできる。



①SCREEN1で打ちこめば、ひらがなやグラフィックキャラクタが見やすくなる



## ■キャラクタパターン定義プログラム

```
10 S=1:SCREEN S:AD=BASE(S*5+2):K=1
20 READ A$,A:IF A$="" THEN END
30 FOR I=0 TO 7:VPOKE AD+A*8+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT KEY K,CHR$(A)
40 K=K+1:GOTO20
50 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,255
60 DATA F00CB4C4F4CCFC00,144
70 DATA F00CB4B484B4FC00,160
80 DATA AA54AA54AA54AA00,254
90 DATA ¥,
```



このページは  要  です!

# FM音楽館

えーと、この頃はアフリカ物のCDばかり聴いてます。いろいろあって、まだ何がどうなってるのかよくわかってないんだけど、伝統音楽にしる新しめのシンセサイザが、びゅんびゅん鳴ってるやつにしる、リズムがもうおもしろくてしょうがない。3拍子と4拍子が並行して進行していくのが快感です。

■楽評：よっちゃん



## さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば

いいので、かなり使えるおまじないです。今月は『華麗なロシアの踊り』と『ドライブゲームラブソディ』の2曲に唱えておきました。日曜日に家でござろしているお父さんを起こして、打ちこみをてつだってもらっちゃいましょう。

ゲーム  
ミュージック

## 「イースⅡ」より APATHETIC STORY

兵庫県・CACA BOYの作品

おなじみ、「イース」の音楽です。人気高し。プログラムとしては、もはや何もうことのないスタンダード・タイプ。今回から、採用作品を3つの

ジャンルに分けてみることにしました。題の横に「ゲームミュージック」、「オリジナル」、「一般曲」と丸く囲って表示しています。

```
10 CALLMUSIC(0,0,2,2,1,1,1):POKE&HFA3C,3
0:POKE&HFA4C,30:DEFSTRA-Z
20 AA="V130601L8QE0W4D4DEFF0W4E4EGFF0W4E
16D16C4E4E0W4G0W4FE"
30 AB="E0W4F0W2E0W4F0W2L2FED1"
40 BA="V100501L8QA0W4A4AA>DD0W4<B-4B->DD
C0W4C16<G16E4>C4C+0W4E0W4C+<A"
50 BB="A0W4>C0W2<B-0W4>D0W2L2C+<AF1"
60 CA="V110033L8QDFA>D<AFD<AGB->DGB-GD<B
->CEG>CEC<GE<A>C+EC+AEC+<A"
70 CB="FA>CFC<AFAGB->E<B->D<GB-GA>C+EC+A
EC+<A>D<AFAD2"
80 DA="V903033L8QD0W4D0W2G0W4G0W2C0W4C0W
2A0W4A0W2"
90 DB="F0W4F0W2G0W4G0W2A2A2D2D2"
100 A="05L8QFDEDFDEDDGB-G>E<GB-GCCEEG>C<
GEA<A>C+EAEC+<A":B=">FA>C<A>F<FAFDG>E<G>
D<GB-G>C+<A>F<A>E<A>C<AD<A>DEFA>DF"
110 EA="V12016"+A:EB=B:FA="V10"+A:FB=B
```

©日本ファルコム

```
120 T="T110":PLAY#2,T,T,T,T,T,T
130 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA
140 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB:GOTO120
```

ゲーム  
ミュージック

## 「ファイナルファンタジーⅡ」より チョコボくん

神奈川県・ビッチョンの作品

以前同じ曲をTHE WAL KSくんがアレンジしたものを掲載したことがあります。今回のビッチョンくんのものはわりと素直にプログラムしてあるん

だけど、なおかつ採用になったということは、単に選者である私がこの曲を気に入ってるって一ことです。いいなー、こののんびりして脳天気な曲想。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1)
20 CALLVOICE(024,024,051,03)
30 CLEAR3000:DEFSTRA-V:DEFINTW-Z
40 SOUND7,1:SOUND6,31
50 A0="T14503V15L8GR8BGFAR8AGBGBFR8AF"
60 B0="T14504V15L8RDRCR8CR8DR8DRCR8"
70 FORW=0T01
80 E0="T1450A15S8R8H!8S8S8H!8R8H!8S8H!8S
8H!8S8R8H!8S8"
90 PLAY #2,A0,B0,"","",E0
100 NEXT W
110 C0="T14506V15L8DR8<BGE>D<BG06B4G4Q8B
4.A"
120 C1="GG16A16GFG4.FGG16B16>DEF2"
130 A1="05CR8ECDF+R8F+GBGBF+ADF+"
140 A2="CR8ECDF+R8F+GBGBFADF+"
150 A3="FAEADFCEDF+DF+D4F+4024"
160 B1="03RGRAR8AR8>DR8DR8DR8<B"
170 B2=">R8CR8C<R8AR8GR8AR8ARA4"
180 D0="T145V15R1L804AB>CDE4D4"
190 C2="0606ER8C<AF+A>CEQ6D4G4Q8D4.<B"
200 C3=">CR8<AF+DF+A>C<BB16>C16<BAB2"
210 C4="AA16B16AGA4.GAA16B16>CDQ6E4Q8F+4
04"
220 F0="T145L8S0M500CR8M3000CM500CCM3000
CR8CM500CM3000CM500CM3000CM500CR8M3000CM
500C"
```

©スクウェア



```

230 FORX=0TO1
240 PLAY#2,A0,B0,C0,"",E0,F0
250 PLAY#2,A0,B0,C1,"",E0,F0
260 NEXT X
270 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
280 PLAY#2,A2,B1,C3,"",E0,F0
290 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
300 PLAY#2,A3,B2,C4,D0,E0,F0
310 PLAY#2,A0,B0,"",",E0
320 GOTO230

```

ゲーム  
ミュージック

## 「スプラッターハウス」より ジェニファーのテーマ

茨城県・ヒラヒラソフトの作品

近くのゲーセンにあるナムコのゲームだそうです。ま、サイトロンの「ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー1989」というCDにも入っ

てるけど。標準的にロマンチック。作者の質問に答えると、もちろんナウシカとかトトロの音楽も歓迎するけど、かなりアレンジしないと採用は難しい。

```

10 CLEAR 500
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 A$="06L8V13T910 3"
50 B$="05L8V11T910 3"
60 C$="05L4V10T910 3"
70 D$="07L8V 7T91033"
80 E$="06L8V 5T91033"
90 F$="06L4V 4T91033"
100 A$(1)="G&G&G&G&G>D&D&D&D&C<G&G&G&GFE
-GF&F&FR8CD"
110 B$(1)="R8G>CE<C<GR8GB>D<BGR8GB->DCE-
AFFE-E-F"
120 C$(1)="C&C&C<B&B&BB-&B-&B-A&A&A"
130 A$(2)="E-&E-&E-FE-&E-D&C<C<B-&B->C&
C&C&C&C&CR8R8R8R8R8"
140 B$(2)="R8CE-A-E-CR8CFGD<B-G&G&GB->CE
-D<B->C<A-B-G"
150 C$(2)="A-&A-&A-G&G&G>CDE-FE-D"
160 A$(5)="R8R8F&FE-&E-D&C&C<C<B>C&C&C&
C&C&CR8D-EAED-"
170 B$(5)=">L4C&C&C<B&B&B>L8R8CE-GE-CQ8L
4R4R4R4"
180 C$(5)="<A-&A-&A-G&G&G>C&C&CD-&D-&D-"
190 A$(6)="<A&A>A&A>C&C<B&B&BG&FDE-FGR8GR
8G&G&G&GC&C"
200 B$(6)="L8R8R8F&FD&DD&D&D&D&D<B>CDE-
R8E-R8E-&E-&E-&E-R8R8"
210 C$(6)="L8D&D&DE-DC<B&BG&G&G>C&C&CR
8C&C<B->CE-GE-G"
220 A$(7)="E-FGR8GR8>C&C&CR8<CDF&FE-&E-D
&DF&FE-&E-C&C16E-16"
230 B$(7)="CDE-R8E-R8E-&E-&E-&E-R8R8R8<A
->CE-C<A-R8A>CE-C<A"
240 C$(7)="L4A&A<AA-&A-R4F&F&FG-&G-&G-"
250 A$(8)="DC<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B&B"
260 B$(8)="GR4B>A-GFE-DC&C<B&B"
270 C$(8)="G&G&G>G&G<G"
280 A$(3)=A$(1):B$(3)=B$(1):C$(3)=C$(1)
290 A$(4)=A$(2):B$(4)=B$(2):C$(4)=C$(2)
300 '***** PLAY *****
310 POKE &HFA2C+16*1,20
320 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
330 FOR I=0 TO 8
340 PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),A$(I),B$(I)
,C$(I)

```

©NAMCO ALL RIGHTS RESERVED

```

350 NEXT I:GOTO 320
360 '*****
370 '*** SPLATTER HOUSE (C)NAMCO ***
380 '*** - ジェニファーのテーマ - ***
390 '*** 1991.PRESENTED BY ヒラヒラソフト.***
400 '*****

```

オリジナル

## GAMEOVER

愛知県・松田勝の作品

曲自体はどうってことないのだが、イントロの爆発音がよくて採用してしまった。作品の焦点を絞ったのが勝因ですな。曲のタイトルを見てから聴くと、

なるほどと納得します。この手はいろいろ使えますな。オープニングだとか、ダンジョンのテーマだとか、なんだかんだ。次作をお待ちしております。

```

10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 5000
30 DEFSTR A-T
40 SOUND 7,21:SOUND 6,21
50 A="L64 BB-AA-GG-FE<":A0="02505V15T80"
+A+A+A+A:A0=A0+A0+A0
60 G0="T80 Y22,40Y23,60 V15 S2S2 S8S4.S2"
70 P0="T80 SM20000 C2 C2 C8C4.M60000 C1.
...
80 A1="T150 05403L2V15EV14EV13EV12EV11EV
10EV9EV8EV7EV6EV5EV4EV3EV2EV1EV0E"
90 A2="001V1004 C1 C1 C1 C1"
100 B2="001V1003 G1 G1 G1 G1"
110 C2="001V1003 E1 E1 E1 E1"
120 D2="000V1304L4 R2C2 G2D2 C2<B2> CDE2
130 E2="000V1303L4 R2G2>E2<B2G2G2 GB>C2"
140 F2="000V1303L4 R2E2>C2<G2E2D2 EGG2"
150 D3="V15C2DC D1 DG<DGF>2 E1"
160 A4="E1 E1 E1 E1"
170 B4="04 C1 C1 C1 C1"
180 C4="G1 G1 G1 G1"
190 D4="V12 R2E2 D2E2 F2E2 F2E2"
200 E4="R2C2 <B2>C2 C2C2 C2C2"
210 F4="R2G2 G2G2 A2G2 A2G2"
220 D5="A1 G2F2 E2D2 C2<G2"
230 E5="F1 E2C2 C2<B2 G2 E2"
240 F5="D1 C2<A2G2G2 E2 C2"
250 PLAY#2,A0,A0,A0,A0,A0,A0,G0,P0,P0,P0
260 PLAY#2,A1,A1,A1,A1,A1,A1
270 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
280 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
290 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
300 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
310 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4
320 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4
330 PLAY#2,A4,B4,C4,D5,E5,F5
340 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
350 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
360 PLAY#2,"R16E1&E1","R1604C1&C1","R16G
1&G1","R16E1&E1","R16C1&C1","R16G1&G1"

```

一般曲

## 華麗なロシアの踊り

東京都・藤崎朝也の作品

常連の作品がけっこう多くて申し訳ないと思うのだが、お

もしろいからしょうがない。藤崎クンの新作は、チャイコフス



となりました。リストの長さは短めだけど、内容は充実している、お買い得(?)な作品。

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(      8)
40 CALL TEMPER( 9)
50 CALL PITCH(442)
60 CALL VOICE(@ 3,@51,@51,@ 6,@12)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T14807L 8V12Q4"
110 B0="T14805L 8V11Q8"
120 C0="T14805L 8V11Q8"
130 D0="T14803L 8V13Q2"
140 N0="T148V110A14"
150 '
160 A1="C<C<B>>GC<AGF4&G<GF+>GGEDC4&"
170 A2="{DDDDDCD&DD}2<{B>DDDDDD&DD}2{EDDDDC
D&DD}2{DDDDDDDDDD}2 >@24"
180 A3="{DDDDDCD&DD}2<{B>DDDDDD&DD}2{EDDDDD
D&DD}2{CCDDCCCC}2 >@4"
190 A4="{@5 04A4A.G16F4.<A>F.E16FED4.>D"
200 A5="{<G4A4A+4B4EFF+GG+"
210 A6="{<G4A4A+4B4>CDEGF @307"
220 '
230 B1="D2<B2>E2D4D4 @22"
240 B2="D2<B2>E2D4D4 @44"
250 B3="{@2B 03F<AA>F+<A+A>}>G<BB>G+>{CC}>
G<BB>F+<A+A>}>F<AA>E<G+>}"
260 B4="{@7 06R4GGR4GGR4GGR4GG 05@51"
270 '
280 C1="R4C2D2C4.CD4 @22"
290 C2="R4C2D2D4.DC4 @44"
300 C3="{@9 06F4AFC4GC<GAA+B>{CDEF+G+A+>2
"
310 C4="{C><C><GR8E{DD-C}>4<GE{CC+D}>4{EFEF
EFEFEFEFEFEFEF}>2 05@51"
320 '
330 D1="C4R2C4&<G4R2G4&"
340 D2="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&EG&>"
350 D3="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&C4&>"
360 D4="{<A>F<A>F<A>A<A>A<FAFAF>F<F>A<"
370 D5="GGAAA+A+BBR2G+AA+B>"
380 D6="GGAAA+A+BBR2{CEG>CEG>CEG>CE}>2<"
390 '
400 N1="HS!16H!16H!16H!16C!8H!16H!16H!16H!16C!8
HS!16HS!16HS!16HS!16":N1=N1+N1
410 N2="B8S8BBS8BBS8BBS8BBS8BBS16S16B8S16S16
B8S16S16B!24S!24S!24S!24S!24S!24S"
420 N3="{CS!8BBHS8B8CS!8BBHS8B8CS!8BBHS8B
8CSM!16M!16BM!8HS!16H!16H!16H!16"
430 '
440 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
450 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
460 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
470 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
480 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
490 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
500 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
510 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
520 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
530 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
540 PLAY #2,A5,B4,C4,D5,N3
550 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
560 PLAY #2,A6,B4,C4,D6,N3
570 GOTO 450
580 '---- " かげいね ロシアのおとへり "----

```

確認用データ(使い方は67ページ)

|          |          |          |          |
|----------|----------|----------|----------|
| 10>dB20  | 20>RU00  | 30>Bj20  | 40>uA10  |
| 50>JO10  | 60>7f40  | 70>EH00  | 80>mU00  |
| 90>EH00  | 100>LA30 | 110>OB30 | 120>PB30 |
| 130>o930 | 140>xC20 | 150>EH00 | 160>HXA0 |
| 170>cvX0 | 180>X4X0 | 190>AFA0 | 200>Y940 |
| 210>sn50 | 220>EH00 | 230>IY30 | 240>cZ30 |
| 250>Mhg0 | 260>n690 | 270>EH00 | 280>oX30 |
| 290>KZ30 | 300>9dC0 | 310>LsX0 | 320>EH00 |
| 330>7M30 | 340>AP70 | 350>fF70 | 360>fTA0 |
| 370>Ex40 | 380>gUC0 | 390>EH00 | 400>mtf0 |
| 410>i8c0 | 420>HPd0 | 430>EH00 | 440>on20 |
| 450>Oi20 | 460>bp20 | 470>Oi20 | 480>Na20 |
| 490>Oi20 | 500>bp20 | 510>Oi20 | 520>Na20 |
| 530>Sr20 | 540>Es20 | 550>Sr20 | 560>bs20 |
| 570>4H00 | 580>LJD0 |          |          |

**ドライブゲームラプソディ**

オリジナル

埼玉県・GAN☆Pの作品

「ノンストップ・ハイスピードで車は走り続ける。まさに、この曲は止まらなくなった体感ゲームに対する哀歌でしょう」とのコメントあり。しかしまあ、

作品としてはメロディのポルタメント(音程がグニョーと連続的に変化するところ)が効いてます。これはいい。研究してぜひ身に付けてください。

```

1 0 '—— DRIVE GAME RAPSODY
2 0 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1500
3 0 '—— COMPOSED BY GANP
4 0 DEFSTRA-W:DIMX%(15):FORX=0TO15:READA:
X%(X)=VAL("&H"+A):NEXT:SOUND7,49
5 0 CALLVOICECOPY(X%,063):SOUND6,0:POKE&H
FA3C,32:POKE&HFA4C,32
6 0 DATA 0,0,0,0,0,14,0,0,55A1,5883,0,0,8
063,B6A1,0,0
7 0 '—— MML DATA
8 0 T="T248":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
9 0 PLAY#2,"@33V13L8","@63L8V12<","@63L8V
12<","@12L8Q5V9<<","@6L8V10Q4","@6L8V10Q
4","V00A14Y22,80","LSM4300"
10 0 A1="A4>D#16E.DGR8E2.DC<B> C4D4<B16>C
16<BGE2..G4"
11 0 A2(0)="A4>D#16E.DGR8E2.D<BG >C4D4<A#
32B16.RBGA&A2.":A2(1)=A2(0)+>G4<"
12 0 A3=">AR8EGR8DE2.FEDE&E2D2C2<B4G4"
13 0 A4=">AR8EGR8DE2.FGAB&B2A2<C4.<B2<"
14 0 A6=">G32Y16,12@W32Y16,20@W32Y16,30@W
32Y16,35@W8>E<G16Y16,12@W16Y16,20@W16Y16
,30@W16Y16,35@W4. G20A20B20>C20D20E4D32D
#32E.<BG AE4D4ED"
15 0 A6=A6">D16Y16,135@W16Y16,140@W16Y16,
145@W16Y16,150@W16Y16,155@W16Y16,160@W16
Y16,165@W16Y16,170@W16Y16,179@W16@W32"
16 0 A7="L16DEG8DEA8DEB8DEARB8GR8G32Y16,
17@W32Y16,35@W16L8>CD<BG AE4AE4AE4DEG32A
16.>CDR8<B"
17 0 A8="A16G16A4B>CD<BGR8>E-32E16.R8D32E
-16.R8DC<BG8Y16,9@W16Y16,15@W16Y16,21@W1
6Y16,27@W16Y16,35@W2R8F#32G16.F#R8D2&D"
18 0 A9="EEE16E16E16E16E>ER8EE12E-12D12C<
A&A2L16AB>CDL8E4E-DC<A&A1<"
19 0 B="RAAARAAARAAAR8GR8G":B1=B+>RAAAR8AR
8AG6GGGG":B2=B+>RAAAR4.AAAAAAA"

```







MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で、音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅磨の勝ち抜きCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN:WIDTH40

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さはわり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門 1画面タイプ

リストが1画面(24行)以内の作品

●RP部門 N画面タイプ

1画面を超える5画面以内の作品

●RP部門 10画面タイプ

5画面を超える10画面以内の作品

●FP部門

10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲

載できないものは不可。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

②プログラムの遊び方、使い方

③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

☆郵送にあたっての諸注意

・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む  
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルRO

Mカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアだけで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

●第14回季間奨励賞

4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

●第3回FP部門奨励賞

4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICOのものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用

☆郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## AVフォーラム

エスプリのさいた29字×29行以内のオリジナルプログラム。

●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

●自由部門

自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。このコーナーでは特別に称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。くわしくは99ページの下欄外「特典」を参照。

## ほぼ梅磨の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙

はコピーして使用。

☆郵送にあたっての諸注意

・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記  
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

CG掲載者全員に、MFANのテレカ。賞金システムなどはよりグレードアップしたものを検討中。

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

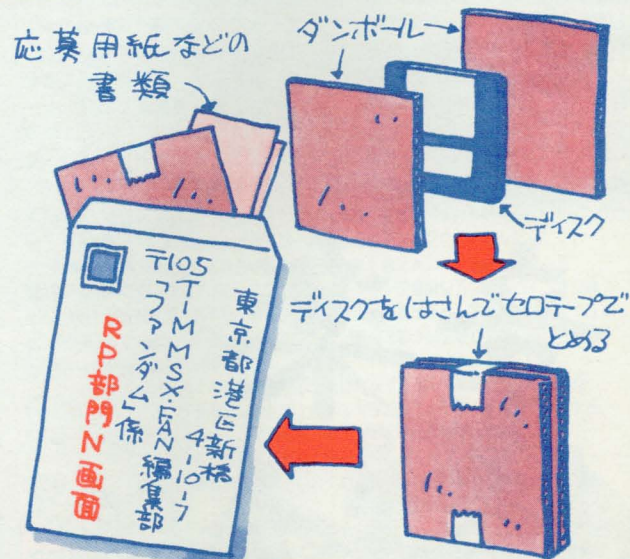
★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかみならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。



### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



# すべての投稿のあて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

## 投稿応募用紙

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

|                                                                          |                                                                                                                                                                                                                    |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------|-------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 投稿ジャンル                                                                   | 例：ファンタムのN画面への応募は①-②                                                                                                                                                                                                |  |  | <input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/> |                         |     | ①ファンタム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門)<br>②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般曲)<br>③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門)<br>④その他( ) |
|                                                                          | 作品名                                                                                                                                                                                                                |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
| 氏名                                                                       | フリガナ                                                                                                                                                                                                               |  |  | ペンネーム                                               | ※「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。 |     |                                                                                                                           |
| 住所                                                                       | 〒 <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> 都道府県                                                                             |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
| 投                                                                        | - -                                                                                                                                                                                                                |  |  | 投稿日                                                 | 1991年                   | 月 日 |                                                                                                                           |
| アンケート                                                                    | ①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい <input type="checkbox"/> 雑誌名 _____ 月頃 <input type="checkbox"/> いいえ <input type="checkbox"/>                                                                                          |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
|                                                                          | ②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ _____                                                                                                                                                                         |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
|                                                                          | ③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。<br>※③の質問はとても重要なことなので正直に教えてください。                                                                                                                    |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
|                                                                          | はい <input type="checkbox"/> 雑誌名 _____ 年 月号 ページ <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> 書籍名・CD名 _____ <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> 参考にした作品名・記事名 _____ <input type="checkbox"/> |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
|                                                                          | いいえ _____                                                                                                                                                                                                          |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
| ④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。<br>[作曲者 _____] [歌手・演奏者 _____] |                                                                                                                                                                                                                    |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |
| ⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。<br>[ツール名 _____]<br>[ロードの方法 _____]  |                                                                                                                                                                                                                    |  |  |                                                     |                         |     |                                                                                                                           |



## 2月期整理分(5月号採用対象分)より

## ファンダム

〈北海道〉  
きのこGP / 今村秀樹  
WOS 他① / 清野一彦  
ゲロたたき 他② / 菊地友則  
〈青森県〉  
車のレース / 鳥谷部達也  
〈宮城県〉  
THROUGH HOLE / 佐藤敬博  
RETORT OF SLIME / 若林賢人  
〈栃木県〉  
棒立て一番星 他① / 沼尾弘志  
〈群馬県〉  
雀子の代筆 / 深川正浩  
〈埼玉県〉  
SLIME LAND / 沢田広正  
機動歩兵物語 旋風の銀河 / 寄本和寿  
〈千葉県〉  
HOP LAND / 白石恒太  
GREEN WALL 他① / 蒔田茂幸  
〈東京都〉  
ばあさん 他① / 原田暢彦  
〈神奈川県〉  
飛ぶんだとよ 他① / 岩崎良幸  
TWIN BALL / 赤崎和広  
FUNNY ◆ BOY / 藤本高志  
〈長野県〉  
スクロラ / 溝口英巳  
TANK BATTLE 他① / 斎藤大輔  
オイルショック91 / 木内靖  
〈新潟県〉  
? / 小林義昌  
〈岐阜県〉  
CRACKS / 塚原修  
〈愛知県〉  
JUMP / 中村剛志  
TELF / 尾崎健一  
〈三重県〉  
いちばんをあてて…… / 浜崎隆範  
HEBI 他① / 林和高  
〈滋賀県〉  
EXCHANGE 他① / 温井和也  
〈大阪府〉  
IMOS 他② / 丹羽武史  
ソダイゴミ / 岩橋政和  
〈兵庫県〉  
THE POKER / 岸田拓士  
妖城伝II 浮遊城の巻 / 将積健士  
潜水艦ゲーム / 江頭務  
〈和歌山県〉  
危険地帯 他① / 中西英之  
〈広島県〉  
I画面ドライブ / 藤田純政  
A KUN GAME / 占部功  
〈香川県〉  
y=ax<sup>2</sup> 他① / 濱浦君弘

## AVフォーラム

〈北海道〉  
MMLピクニック / 清野広勝  
〈岩手県〉  
土星 他③ / 中崎孝司  
汗 / 石倉寿秋  
〈秋田県〉

競馬 / 今野剛人  
〈山形県〉  
アラーム / 安彦高志  
〈群馬県〉  
日本人またまた宇宙へ / 津久井公貴  
〈埼玉県〉  
スーダラ節 / 小宮裕孝  
ミネラル麦茶 / 小宮裕孝  
見えないカベ / 野村周平  
発車 / 児玉稔  
〈千葉県〉  
中東某国の…… / 金枝修一  
またぐな! / 渡辺憲一  
風の強い日 他⑥ / 寺分敦至  
〈東京都〉  
ビップエレキバン 他⑤ / 植田淳  
オシロスコープ / 峰広哲央  
アコーディオン 他③ / 和泉敦  
MIDNIGHT 他③ / 原田明和  
ママーあらわる 他① / 青木洋介  
吸い込まれる / 中司敦久  
お茶 他① / 菊地秀悦  
〈神奈川県〉  
懐かしのレコード盤 / 後藤敬二  
植木等しい / 平澤伸一郎  
〈長野県〉  
アソーレツ / 斎藤大輔  
〈石川県〉  
えいこの勉強 / 佐藤一史  
無声音映画 / 本田真望  
〈福井県〉  
目がいたくなる 他③ / 浜岸雄  
〈静岡県〉  
ちたつ日本 / 鈴木雅博  
〈愛知県〉  
ブザー 他④ / 小栗守雄  
CD 他① / 白木伸征  
〈三重県〉  
昔の映画の始まり 他① / 大西良一  
〈滋賀県〉  
サッカー 他① / 川口剛  
〈京都府〉  
メガネのお方 他④ / 北仲友和  
〈大阪府〉  
冬の雨 / 河内潮  
波紋I 他③ / 富士田智久  
F氏の一月 / 福田陽介  
〈兵庫県〉  
植木流阿波踊り 他⑤ / 井上雄矢  
無言電話 / 西村修一  
あぶりだし / 将積健士  
〈和歌山県〉  
日本を休もう 他② / 川辺竜也  
ふんか 他③ / 楠本晶博  
〈鳥根県〉  
ステレオなんか…… / 三島靖彦  
〈岡山県〉  
剣 他⑤ / 藤井久生  
〈広島県〉  
しんたくん / 藤井和也  
〈山口県〉  
ひょっ!? / 光井聖二  
〈福岡県〉  
架空の星空 / 兼田和男

今月から、投稿してくださった皆さんの名前と作品名を全員掲載することになりました。今回は4月号掲載選考のため2月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしています。

〈ドイツ〉  
? / Minoru Toda

## F M 音楽館

〈北海道〉  
エアールフ 他① / 福士航知  
〈山形県〉  
ゴールドデン洋画劇場 / 安彦高志  
〈福島県〉  
三国志II 他② / 三浦康之  
おどるボンボリン 他① / 小川昌弘  
〈群馬県〉  
草原 他① / 黒澤典義  
〈埼玉県〉  
静かな海を渡る 他④ / 柳橋静隆  
〈東京都〉  
CLUB'S 他① / 藤崎朝也  
イース / 板垣直哉  
〈神奈川県〉  
『ワードナの森より』 / 指田博史  
店 他① / 泉田武史  
あいはかつ 他⑤ / 鹿糠秀行  
〈新潟県〉  
HOLY POWER 他③ / 坪井昭幸  
〈静岡県〉  
『エアバスター』より 他① / 遅美健  
〈愛知県〉  
ワルキューレの伝説 / 伴真  
バレード / 水沢俊光  
〈大阪府〉  
ドクツツ 他② / 穴井俊英

〈兵庫県〉  
LAST FIGHT 他③ / 溝口康弘  
ドラえもんBGM / 浅井旭  
〈和歌山県〉  
ロックマン3 / 井筒直人  
〈広島県〉  
雷王子、失恋の嘆き 他② / 出口智秀  
いつときの夢 他② / 下田喜則  
〈山口県〉  
へんな音 他⑤ / 伊藤彰司  
〈愛媛県〉  
HANG ON 他① / 麻生靖記  
〈高知県〉  
SHE LOVES YOU 他② / 幸山隆志

## CGコンテスト

〈北海道〉  
? 他① / 八木雄一郎  
〈岩手県〉  
ほのほの / 川村正則  
〈栃木県〉  
モンスター&地形 / 松本国之  
〈埼玉県〉  
予感 他① / 佐藤敏行  
〈千葉県〉  
? / 佐藤幸一  
〈神奈川県〉  
インターセプト / 指田博史  
F40 / 本間純一  
握りしめた剣で! / 中村和洋  
〈長野県〉  
無題 / 小林敬一

〈石川県〉  
NATU 他③ / 佐藤一史  
〈岐阜県〉  
暗黒の神殿 / 山中大輔  
式 / 高橋哲人  
〈静岡県〉  
晴れの日うるうるウォーム 他② / 渡辺茂樹  
〈滋賀県〉  
GIRL2 他② / 山本直彦  
〈鳥取県〉  
夕暮れ 他② / 猪口亮  
〈岡山県〉  
? / 川崎資文  
〈USA〉  
CITYSIDE 他⑧ / 和泉英伸

## ゲーム制作

〈北海道〉  
勇者への道 他① / 坂本哲也  
ANIMAL MASTER / オーバーキル企画  
〈青森県〉  
? / 秋田進彦  
〈宮城県〉  
四神英雄伝 / 吉田良  
〈群馬県〉  
軍事国時代3010 / 井ノ川順二  
〈埼玉県〉  
十二支レース / 樋口哲矢  
〈新潟県〉  
? / 中沢竜一  
〈長野県〉  
Shining Star / 竹内千博  
〈大阪府〉  
目指せオタクキング 他① / 斎藤昌志  
〈和歌山県〉  
2854 / 浦田博史  
〈広島県〉  
うらぎりのカード / 竹崎祥英  
〈福岡県〉  
Oh! Fujiyama / 増田陽平





# 試験直前、あふれるように思い出す!!

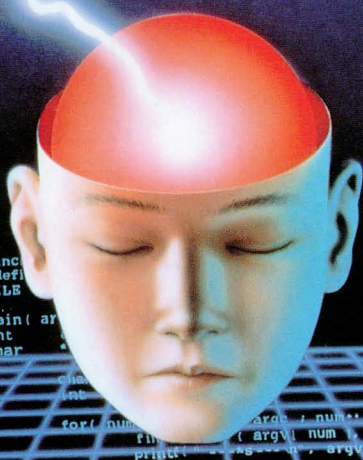
キミのライバルはもう、やっている!

楽しく勉強できて、志望校にも合格!!

必勝の

記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉



試験の神様があなたに秘術を伝授します!



秋本恵美さん 香川県

〈前略〉テストのたびに後ろから数えた方がはやい順位でした。そこで記憶術をしてみようと思い、始めたのです。すると、毎日短時間で楽しく勉強でき、

〈中略〉入試までのテストは全科目上昇。入試では、無理と言われていた琴平高校を受けて、見事合格しました。本当に記憶術のおかげで勉強嫌いな私が勉強好きになり、言うことなしの喜びです。〈後略〉

市内トップの進学校に合格!



野村 浩くん 福島県

中2の頃、成績は中くらいで勉強嫌い、当然やる気もおきず進学に向けて困っていました。その時、雑誌を見て入会した記憶術。マスターしてみると、一日10〜15分程度の勉強でも成績はみるみる上昇し、信じられないことに市内トップの進学校に合格してしまいました。やっぱり勉強は効果的なものか、一番ですね。

覚えた事がスラスラ!



小林京子さん 千葉県

記憶術に入会後、学習や資格試験もさほど難しくなく活用するチャンスはありました。ところが、情報処理2種という高校生では合格率の低い大きな壁にぶつかり、記憶術に頼った訳なんです。試験ではスラスラ答えが流れてきて見事合格!記憶術のおかげでIQがぐっと上がったような感じがするくらいです。

必勝!!

高校受験  
大学受験  
資格試験

20ページの遅れを克服!



北原留美さん 富山県

私は中2の時、名古屋から富山へ引っ越し、新しい学校で先生と勉強のペースを打ち合わせたのですが、前の学校は社会と理科で20ページも遅れていたんです。それで始めた記憶術。開いていた差はほとんど縮まり、3年の時は550人中100番以内を必ずキープできました。おかげで希望校にも上位で合格しました。

記憶術なら志望校の  
ランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はその学校に行きたいのに無理だ!なんてあきらめているあなた、効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまえます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。ここで、北見緑陵高校に合格された、東 沙織さんのおたよりをご紹介します。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったため、母に頼み記憶術を始めました。それから成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できた!と確信/発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。」

全国から「合格」の声が

受験生に絶大な人気を誇っている記憶術、みこと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより、「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用してください!」

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!

今からでも遅くない。

キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から  
英単語までラクラク暗記

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。

さしあげます!

左のハガキに必要事項を記入して、

今すぐポストへ

東京(03)3317-2811  
(受付) 朝7時~夜9時・年中無休

〈本校所在地〉  
東京都杉並区高円寺南1の33の3  
東京カルチャーセンター

講座内容は  
全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向け)

徹夜勉強するより記憶術で  
短時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこうノネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はヒリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。



# ディスクステーション#25

©1991 COMPILE DS#25

●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承下さい。

MSX2 MSX2+ 2DD V-RAM128K

- ルーンマスター 三国英傑伝/コンパイル(連べるバージョンの予定)
- 連載RPG「ソーザンフォートレス」
- オンライン小説「SF短編小説集2」

Disc2枚組 ¥1,940(税別)

5月10日金 発売予定

バックナンバー

|                           |            |                                |            |
|---------------------------|------------|--------------------------------|------------|
| 4号(DS).....               | 1,980円(税別) | ルーンマスターII(DSDX#1).....         | 3,880円(税別) |
| 5号~7号(DS).....            | 1,940円(税別) | 龍導師ラルバ結集編(DSDX#2).....         | 3,880円(税別) |
| 1月号(CD付)(DS).....         | 2,300円(税別) | にゃんぴ(DSDX#3).....              | 3,880円(税別) |
| 2月号~4月号~12月号(DS).....     | 1,940円(税別) | 真・魔王ゴルベリアス.....                | 7,800円(税別) |
| ≠20(DS).....              | 2,380円(税別) | アレスタ2.....                     | 6,800円(税別) |
| ≠21(DS).....              | 1,940円(税別) | ランダーの冒険III.....                | 7,800円(税別) |
| ≠22(DS).....              | 2,380円(税別) | ゴルビーの冒険作戦(FM-TOWNS版 MSX版)..... | 6,800円(税別) |
| ≠23/≠24(DS).....          | 1,940円(税別) | DS98創刊準備号.....                 | 2,900円(税別) |
| 春号(DSSP).....             | 3,980円(税別) | DS98創刊号.....                   | 3,980円(税別) |
| 初夏号(DSSP).....            | 4,800円(税別) | DS98#2/#3.....                 | 3,980円(税別) |
| 夏休み号 秋号 クリスマス号(DSSP)..... | 3,800円(税別) | DS98EX#1.....                  | 3,980円(税別) |

DS創刊準備号から3号までと、3月号は発売しました。4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。★創刊準備号から6号まではTA KERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価+消費税+送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。  
宛名は「通販の王様」様

Sugoroku Role Playing Game

## ルーンマスター

RPG風ニュータイプスゴロクゲーム  
©1991 COMPILE

三国志をテーマに3つの異なったストーリー  
プレイヤーの成長には「武将登用」システムを採用  
「武将登用」のための在野武将数60名以上  
登場武将120数名  
感動のマルチエンディング

プレゼント

特賞

潮出版社刊  
漫画「三国志」60巻1セット

1等賞

講談社刊  
小説「三国志英雄ここにあり」3巻1セット

2等賞

中国絵ハガキ10セット

3等賞

ルーンマスター三国英傑伝  
オリジナルテレホンカード 200名様

パッケージについているアンケートハガキを送ってくれた方の中から抽選で以上の景品をプレゼントいたします。

もうひとつの

1991年5月24日(金) 発売

DISC3枚組 ¥6,800(税別)

絶賛発売中

ゴルビーの  
パイプライン  
大作戦

©1991 TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./COMPILE

MSX2/2+ ¥6,800(税別) FM-TOWNS ¥6,800(税別)

日ソ交流新時代へ向けて

東京モスクワ間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブロックを組み合わせ、東京からモスクワまでシベリア鉄道に沿ったパイプラインを作るのだ!

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧ください。

●MSXマークはアスキーの登録商標です。●FM-TOWNSは富士通の登録商標です。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE (082) 263・6165(ユーザーテレホン)

株式会社 コンパイル



# 英傑伝

英雄史が生まれる!





# 噂のアイドルに大接近!

唯理ちゃんのすべてがわかる  
ワクワク・ホットライン!

- ① 唯理ちゃんとの相性占い
- ② 唯理ちゃんのテレフォンクイズ
- ③ 唯理ちゃんのジュークボックス
- ④ 唯理ちゃんのデータバンク
- ⑤ 唯理ちゃんのひとりごと
- ⑥ 唯理ちゃんのりりんコーナー



どの番組もゼーんぶ唯理ちゃんだから、  
24時間、唯理ちゃんを一人占め…。  
唯理ちゃんとの『相性占い』から、  
毎日違うメッセージを送ってくれる  
『りりんコーナー』まで、  
キミだけの唯理ちゃんがいっぱい!

くに ざね ゆり  
**國實 唯理**  
アイドルスターライン

東京 0990-31-0923  
(クニサネ)

## ミルベ メディアル コーポレーション

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 水道橋MSビル ☎03-3265-6311



プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分ごとに、アイドルスターライン 國實唯理は180円、その他は120円かかります。この番組は(株)全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください。



New

## 魔洞騎士ミズマ

ミズマは「聖騎士(せいきし)」への8階層の「ガルトイダス迷路」を、パートナーの魔法使い候補生・ジャネスとともに挑戦開始。様々なモンスターに遭遇し、苛烈な戦いの中から、単なる訓練ダンジョンではないことに気づく。最下層に世界を破滅に導く魔王「ガルトイダス」が封印を解き復活しかけているのだ。ミズマは魔王を再び封印することができる勇者として、最下層の魔王に挑むべく地下への階段を降りていった……。

今、人気の本格的ダンジョンRPGです。

- 話題の声優(山口勝平・篠原恵美他) 毎月抽選で1名様に、①～④の中から起用。想像の世界がビジュアルアップ。
- 各シーンごとに記念品をプレゼント/ お好きなものを1点お送りします。
- ラストまでいったら、抽選でPC98他 ① エプソンPCクラブとモニター。
- 豪華賞品をプレゼント/ ② フルコンパチLDプレーヤー1セットと、全国の主なレコード店で使えるAVギフト券。

- ③ マッキントッシュ・クラシック1セット。
- ④ ソニー・バームトップ。

東京 ☎0990-33-9911



## テレホン迷路 ラビリンス

真っ暗な洞窟が全部で4つ。そこを手探りで進んでいかなければならない。行く手にはモンスターやゴーストが待ち受けていたり、罠もある。そう簡単には進ませてくれないぞ! また、1つのステップをクリアするごとに難しくなっていくから、甘くみちやいけない。テレホン迷路へ、ようこそ!!

★最長30分で自動的に切れます。

東京 ☎0990-32-2100

名古屋 ☎0990-34-7700

岡山 ☎0990-31-9020



遊び方チェック:  
★進行方向: ダイヤル2北へ、ダイヤル4西へ、ダイヤル6東へ、ダイヤル8南へ、ダイヤル1東へ、ダイヤル3北へ、ダイヤル5西へ、ダイヤル7南へ。  
★中断: ダイヤル5→ゲーム中断。暗証番号告知→回線開放→次回に暗証番号入力→ゲーム再開★モンスター: 進行中に出現。ゴースト(強度1)、ゾンビ(強度2)、ドラゴン(強度3)★アドバンス: 進行中にゴールの方向、警告等を教えてくれる★タイムポケット: 進行中に出現いきなりゴールに接近したりリスタートに戻ったり。

日本初の電話で楽しむ  
ロールプレイングゲーム。  
全問クリアは、1,000人に1人!



ゲームボーイは任天堂の商標です。 Nintendo

GAME BOY™

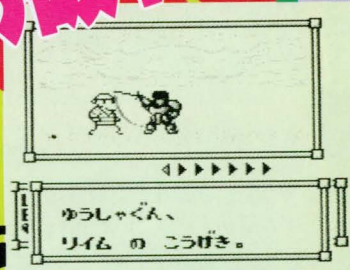
リトルマスター

# Little Master

ライクバーンの伝説



闇の魔王ゲザガインを打ち破れ!



勇者リム

簡単な操作ですぐに遊べる  
シミュレーションRPGの  
登場だ! 勇者軍を結成し  
て王国を魔物の手から取り  
もどそう。アニメする戦闘  
シーンもカッコいいぞ!!



モーモー・ダイナミツ

好評発売中!

ゲームボーイ  
シミュレーション

4200円(税込)

制作: 徳間書店インターメディア株式会社  
発売: 株式会社徳間書店  
〒105-65 東京都港区新橋4-10-1  
03-3433-6231





東尾 修



現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の1億円投手。愛称「とんび」

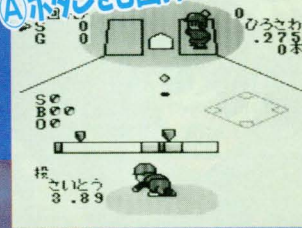
東尾 修  
監修

# プロ野球 スタジアム'91

## 東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターが待ってるぞ!!

A ボタンを3回押しで投球



バ  
ー  
方  
式  
投  
球  
法

オールスターの選手たち

| チーム        | せんぱつオールスター | B  | H  | G |
|------------|------------|----|----|---|
| END        | 0          | 20 | 40 |   |
| ▶ 1 まつなが三郎 |            |    |    | ○ |
| 2 おかだ 二右   |            |    |    | ○ |
| 3 きよはらち右   |            |    |    | ○ |
| 4 おちあい一右   |            |    |    | ○ |
| 5 はら 左右    |            |    |    | ○ |
| 6 にしむら中右   |            |    |    | ○ |

12  
球  
団  
実  
名  
採  
用

対戦型  
1人でも遊べます

# バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング



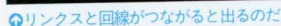
●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください

7月発売予定  
ゲームボーイ  
スポーツ

予価4200円(税込)  
制作:徳間書店インターメディア株式会社  
発売:株式会社徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
03-3433-6231



パソコン通信の各ボードやコーナーをすべてのぞくのは、たいへんな作業だ。新聞みたいに一目で見渡すこともできない。そのために、リンクスではアクセスしている最初の画面に、最新の情報が表示されるようになっている。きょう、どこでどんな内容のコーナーが開設したか、内容が変わったかなどなど内容はさまざまである。とくに離れ小島的なインディーズの情報はここでしか得られないことがほとんど。改めて注目しよう！



5/13、20  
27

●チャット『おい、バブルスくん!』  
Bam!ネットのなかで、毎回テーマを決めておしゃべり。開催は毎週月曜日の午後9時。参加したほうがより楽しいのはあたりまえだけど、のぞいてみるだけというのもおもしろい。  
13日「がんばる特派員チャット」 20日「フリーチャット、いきまーす」  
27日「ヒミツミツの仮面チャット」

5/8、15  
22、29 ●今月の『二者択一/』  
人生に決断を迫られる瞬間はつきのもの。はたしてキミはどちらを選ぶか。とまあ深刻な話をしても仕方がない。気軽にどっちなか好きかを選んでたんに討論を楽しむ企画なのだ。今月のテーマは「フリーフットランクスカ」。寄せられた意見はまとめて会員誌の「ZERO」6月号で発表予定。

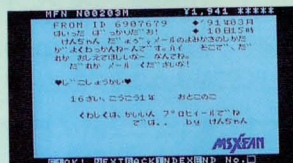
5/9、16  
23、30 ●チャットで推理ゲーム『すばり そうでしょう』～短期決戦編～  
ある言葉から、あるものを当てる連想ゲーム。4月にひきつづいて短期決戦編。1時間以内にいくつ答えることができるか。

5/10、17  
24、31 ●チャット『いかにもワタシは“ビギナーズ”』  
初心者の人を対象にしたチャットの練習のためのコーナー。参加者全員が初心者だから、キーミスをしたり、入力が遅い、なんてこともへっちゃらだ。

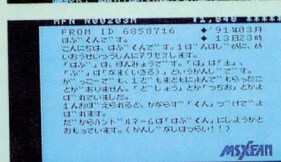


ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクの入会方法についての質問は、ハガキが電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

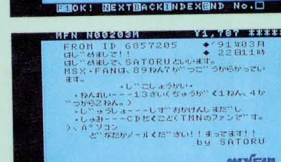
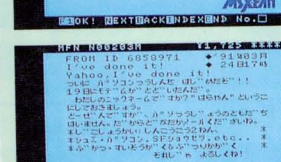
ずっと連続でリンクスがモデムの無料キャンペーンをやっていたこともあって、初メールがやたらと多い。そのうえ春休みだったことも手伝って、それ以外のメールが月に約500。全部読むだけで、エライたいへん。びつくりだ。



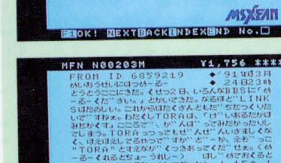
⬅ 本名はケンタかな？



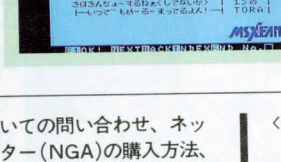
|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

[illegible]

|   |  |  |
|---|--|--|
| 豆 |  |  |
|---|--|--|



に  
ダ

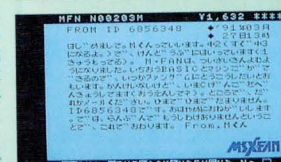


◎ 江戸絵のフデしゝエサ

[illegible]

1

1



石上に込しひのうた

● 日本経済新聞

**1**

本



2000

本本

上



**MSX**

でパソコン通信  
したい人のページ  
——第6回

# パソコン通信

はじめ  
の一步



すっかり陽気もよくなって、みんな気のあう仲間と映画に行ったりスポーツしたりしていることだろう。ネットにも仲間が集まってわいわい楽しむところがある。それがSIGだ。

## ●ネットワーク用語集

### \*1 SIG(シグ)

Special Interest Groupの略。特定の趣味や興味を持った人たちが集まって、興味の対象を中心に情報交換をするために作られたネット内のコーナー。SIGということばは大手ネットのPC-VANや、アスキーネットなどでの呼び方で、ニフティサーブでは「フォーラム」、日経MIXでは「会議」と呼ぶが、これらの総称としてもSIGが使われる。

### \*2 日経MIX(ミックス)

「日経パソコン」や「日経ビジネス」など、ビジネスや技術関係の情報誌を出版している日経BP社が運営しているネット。メニュー方式の多い他のネットとちがって、操作がすべてコマンド形式なので、ビギナーにはとっつきにくいといわれるが、「会議」での読み書きや、「会議」間の移動など、他のネットより自由度が高く、便利。

## 気のあう仲間とめぐりあうSIGの楽しみ

SIG\*(シグ)というのは、趣味や興味が同じネットワーク者が集まって意見を交換するための、いわばネット内の同好会だ。

SIGに参加すると、趣味を通じてネット内にたくさんの仲間を作れる。そして、自分の知らないことを教えてもらったり、

自分しか知らないことを、ちょっと自慢に書きこんだりするのは、チョッピリほかの友達より先を行っているような誇らしげな気分もあり、ますますネットが好きになってしまうのだ。

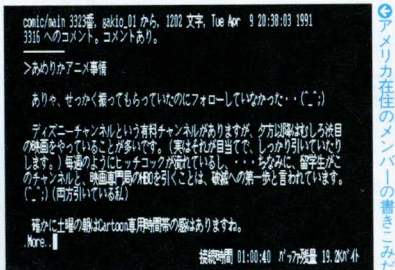
当ページの担当である私も、あるネットのマンガやアニメのSIGにはまったのがネットワ

ーカーとしてのはじめの一步だったのである。

SIGには趣味のためのものから、科学や生活情報、ビジネスの情報を交換するためのものなど、写真のように硬軟さまざまなものがある。では、そのSIGとはどういうものか、その仕組みを紹介しよう。

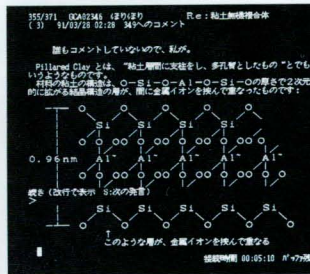
日経MIX

のcomic会議



アメリカ在住のメンバーの書きこみだ

ニフティサーブのサイエンスフォーラム



ほりほりさんの書きこみは構造式つき





## SIGの管理人シグオペ

SIGにはネット全体を管理しているホスト\*3に任命されたシグオペ\*\*4(SIG-OP)がいて、運営をまかされている。

シグオペはSIGの趣旨にそっていろいろなコーナーをSIG内に作り、またSIGが使いやすいようにシステム構成をする。趣旨に反する書きこみや、あるいはもっと悪質なもの(たとえば特定の個人に対する、非常識な暴言のような書きこみ)に対して警告をしたり、場合によってはその書きこみを消去したりできる強い権限も持っている。

また、SIGのメンバーから提案された意見や企画を取り上げて、それを発展させていくといった、会議の議長のような役割もはたしている。

つまりシグオペはホストという大家さんからSIGというアパートをあずかっている管理人。SIGのメンバーはアパートの住人といったところだろう。管理人がしっかりしていればアパートは住みよくなるし、住人どうしも仲良くなれるわけだ。

SIGの中心になるのは、SIGの趣旨にそって出される議

題について話しあう、電子会議だ。そのほか専用のチャット\*5コーナーがあったり、そのSIG独自のフリーウェアや、メンバーなら誰でも知りたいような情報(たとえば本のSIGならば、新刊発売予定などのような)のコーナーがあったりする。

また、SIGの仲間がネットをはなれて直接に顔を会わせてのパーティや、誘いあって映画を見に行くなど、オフラインの活動\*6も楽しめる。

## SIGのシステム

### ホスト

ネット全体を管理運営する

シスオペ (SYS-OP)



### SIG

#### 《SIGのメニュー》

- ①議題にそって語りあう  
**電子会議**
- ②仲間とおしゃべりする  
**チャット**
- ③楽しくて役にたつ  
**フリーウェア**
- ④メンバーならば知りたい  
**各種情報掲示**

SIGの管理人

シグオペ (SIG-OP)



★その他  
オフ会や、各種のイベント  
の企画など

ダウンロード

SIGのメンバー

アップロード



### シスオペ→SIG

ホストは、ネットのメンバーからの要望を検討し、必要と判断された場合にSIGをネットに設置する。ネットを管理しているシスオペ(SYS-OP)は各SIGのシグオペを任命し、連絡をとりあいながらSIGの運営状態をチェックする。

### シグオペ→SIG

シグオペは、SIGの運営と管理をホストから委任されている。SIGの参加者の要望を聞いて、SIG内のコーナーを改編したり、システムを変更したりする。また、SIGの話題が趣旨からそれたりしないように議論を導くことも重要な仕事である。また、SIG内での特別企画を立案、実行したり、オフラインミーティングの企画をしたりと多忙である。もちろん一方で他のメンバーと同様にSIGの一員として議論に加わる。

### SIGのメンバー→SIG

SIGに参加するメンバーは、その趣旨を尊重しながら自分の意見などを書きこんでSIGを盛りあげる。メンバーの書きこみが積極的であるほど、そのSIGはより興味深いものになっていくのだ。

### \*3 ホスト

ネットを運営するシステム全体の総称。ホストはネットに載るすべての情報をたくわえているホストコンピュータと、シスオペ(SYS-OP=SYSTEM OPERATOR)というネットの管理者がからなっている。単にホストコンピュータのことを指す場合もある。

### \*4 シグオペ(SIG-OP)

SIG OPERATORの略。ネットの参加者の中から推薦などによって選ばれ、ホストからSIGの運営をまかされている人のこと。担当するSIGの構成を変更する、書きこまれた文書を移動したり、消去したりできるなどの権限を持っている。SIGの管理人であると同時に、そのSIGの方針を決める議長でもあるため、SIGはシグオペの姿勢が大きく影響する。シグオペが多忙だったり、また長期に渡ってネットに入れないような場合、サブシグオペを置くこともある。また、個人で運営されている草ネットの場合、シスオペがシグオペを兼ねていることが多い。

### \*5 チャット

おなじネットにアクセス中の人どうしが、複数で同時に筆談形式の会話をする機能のこと。SIGには専用のチャットのコーナーを持つものもあり、たとえば日時を指定して定期的にSIGのメンバーがチャットに集まり、情報交換や近況報告をするような使い方をしているようである。

### \*6 オフラインの活動

オフライン(OFF LINE)とは、ネットワークが電話回線(LINE)、つまりネットからはなれているときのこと。ネット本来の機能とは直接関係ないが、SIGに参加しているメンバーどうしで呼びかけ合って、親睦を深めるためのオフラインのミーティング(オフ会)を開くこともある。ふだんネット上の文字でしか知らない人物に直接会うのも、なかなか楽しいものである。



F  
ファン

F  
ファン

B  
ボックス

いよいよ夏の気配がちらほらする季節になった。海にでも行きたいものだ。MSXのイベントも、次回からは海のそばでやってもらいたいと思う。そうそうプレゼントも今月で最終回。ふるって応募を。

# MUSIC

雨音をBGMに家で静かにGMを!?

## 最新GM情報

### 5/21 ラグランジュポイント

コナミの新作ファミコンRPGのアルバム化。このゲームはなんとROM自体にFM音源チップ搭載というものなのだ。CDは、オリジナル完全収録なので、どんなパワーを発揮しているのか体験できる。さらに注目は、元レベッカの土橋安騎夫氏と高橋教之氏が曲を書き下ろしていること。また、TBSのイカ天の審査員だったギタリストの是方博邦氏がアレンジャーとして参加しているのも見のがせない。矩形波倶楽部もアレンジと演奏に4曲参加。  
※CD2500円。(キング)



### 5/21 OVAイース第5巻「メサの章」

歴史の傍観者として、大地に根づく巨木ロダ。アドルは、そのふところイースの歴史をかき見えた。銀のハーモニカの調べにより、ついに覚醒したレアとフィーナ。一方、魔軍の攻撃がやんだミネアの町では、自衛団解散の動きがもちあがっていた。だが、それこそが魔導師ファクトのもくろみだったのだ。廃墟と化した拝殿には、アドルを待ちうけるワナが……。人気オリジナル・ビデオ・アニメ第5巻。  
※VHS30分カラーステレオHi-Fi4500円。(キング)



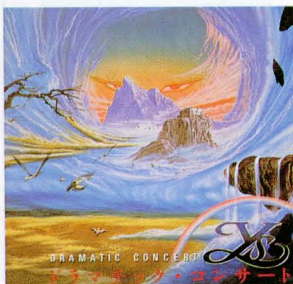
### 5/5 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.3

コナミのアーケードをセレクトした人気シリーズの最新アルバム。今回の収録ゲームは、一定時間に爆弾を処理する横スクロール・アクションの『サブライズアタック』、格闘しながらバスケット・ボールをプレイする『パンクショット』、近未来の超人気スポーツサイバーマラソンで無敵の超人に挑戦するアクションの『エスケープキッズ』の3タイトル。とにかく、最新の3ゲームだけあって、オリジナルでありながら、アレンジと遜色のない音質をほこっている。全体的にコナミらしいポップなサウンドだが、エスケープはコミカルなイメージもプラス。  
※CD2800円。(キング)



### 5/21 イース・ドラマチックコンサート

キングレコードから続々と発売されている、オリジナル・ビデオ・アニメ「イース」(4〜7巻)のBGMを収録したアルバム。もちろん全曲アレンジで、ジャンルはオーケストレーション、室内楽、ロックと、かなりバラエティに富んでいる。アレンジャーは、『プレブリマ』で新しいGMの形をつくりあげた藤澤道雄氏。氏は、ビデオ・アニメのほうでも音楽監督をつとめている。1巻から3巻の音楽がアリミノの曲を使用していたのに対し、4巻以降は絵を主体に作曲しているの、よりシンクロ感のあるサウンドに仕上がっているという話だった。  
※CD3000円。(キング)



### 5/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ASOII/SNK⇒NEO・GEOの新作シューティングをミニ・アルバム化。オリジナル完全収録に比べ、SNKサウンドチームによるアレンジを1曲収録している。SNKの開発した立体音響スフェロシンフォニーを使用したSEコレクションも追加収録。  
②雷牙/TECMO⇒じつに2年ぶりのテクモの作品のミニ・アルバム化。タイトルは、新作の横スクロール・シューティング。オリジナル完全収録に比べ、音声合成による効果音を集め、編集したボイスコレクションも収録。これも見逃せない。  
※①②ともCD1500円。ケースサイズ・カラーステッカーつき。(ポニー)



### 5/1 ナムコ・ビデオゲームグラフィティVol.7

ゲームミュージック界では老舗のシリーズ第7弾。オリジナルとアレンジの2バージョンを収録したフル・アルバムだ。オリジナルは、『スティールガンナー』『球界道中記』『コスモギャングス』。アレンジは、『ドラゴンセイバー』『バーニングフォース』。くわえて、両バージョン収録の『ピストル大名の冒険』という内容になっている。ピストル〜のアレンジは、知る人ぞ知る山本正之氏の歌う「火縄丸数え歌」。楽しい音頭調の曲に、山本氏のもの〜てんきな歌声がグー。さまざまなジャンルを使いこなし、ナムコの実力をあますところなく収録した1枚。  
※CD2800円。(ビクター)





### FMパックのその後

先月お知らせした「FMパック」なのだが、発売時期がちょっと微妙になった。やっぱり臨時で用意するのだから、どうしてもいろんなところでスケジュールの調整やらにやがらが必要なのだ。それが、1つ1つかんたんにクリアしてくれない、というのが実情だ。そこで、どうしても「FMパック」についての情報がほしいという人は、イベントスタッフ事務局へ、直接電話か手紙などで問いあわせてほしい。★送り先/〒151 東京都渋谷区代々木2-23-1-818 イベントスタッフ事務局 FMパック係/☎03-5388-6096



MSX RAM 2M 付属 FM 音源カートリッジ 7800 円

## CIRCLE

### 元気な サークル紹介

今回はイベントで東京会場に来てくれた神奈川のサークル「MSXコミュニケーションクラブ(通称MCC)」を紹介しよう。ふだんの活動も熱心で、会報(右の写真)も充実していて頭が下がるほど。ぜひ入会をしたいという人は、82円切手貼付の返信用封筒を同封して、下記の住所まで送ってほしい。届きしだい入会の案内を送ってくれるはずだ。ただし、みんな学校があったり忙しいので、返信に1か月ぐらいは待っていてね。★住所/〒240 横浜保土ヶ谷区今井町265-21 有賀将太様方「MCC横浜本部係」

会報 毎月発行中  
サークルMCC発行の  
テクニク本、カラーだ



### 各社新譜情報

#### ★キングレコード

<6月5日>……●でたな/ ツインビー⇒コナミの新作 STG。●ミュージック・フロム・ダイナソア⇒日本ファルコンのRPG。CD3000円。  
<6月21日>……●QVAアイス第6巻「ジェンマの章」⇒ビデオ・アニメ。30分4500円。●(仮)杉本理恵2nd⇒セカンド・アルバム。●パーフェクト・セレクション・パロディウスだ⇒コナミのSTG。CD3000円。  
<7月5日>……●プレプリマII⇒日本ファルコンのGMをニューエイジ風に藤澤道雄氏がアレンジ。  
<7月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンI⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。●QVAアイス第7巻「ファクトの章」⇒ビデオ・アニメ。30分4500円。  
<8月21日>……●(仮)J.D.K.B AND⇒ソロ・アルバム第2弾。  
<7・8月頃>……●(仮)ゴエモン音頭⇒三橋美智也氏の歌。シングルCD。●(仮)がんばれゴエモン⇒スーパーファミコン版のGM集。フルCD。  
<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。  
<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。  
<10・11月頃>……●(仮)日本ファルコン・ボーカル・セレクション⇒ボーカル曲を集めたアルバム。

#### ★ボニーキャニオン

<6月21日>……●新大陸⇒ZUNTATA。「グライアスII」などのアレンジ+オリジナル。CD2500円。●ダブルドラゴンII&ザ・コンバット・ライプス(テクノス・ジャパン)⇒オリジナル+アレンジ。CD1500円。●テレビゲームの歴史(カブコン編)VOL.1⇒「魔界村」など、1984年~85年度の作品を収録。30分3800円。  
<7月7日>……●テレビゲームの歴史(カブコン編)VOL.2⇒1986年~87年度の作品を収録。30分3800円。

#### ★ビクター音楽産業

<6月21日>……●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.5⇒「ローリングサンダー2」。CD1500円。

#### ★ポリスター

<7月25日>……●マージャンクエスト⇒タイトーの新作麻雀アーケード。CD2400円。●スーパーリアル麻雀PIV⇒PIVキャラの歌とドラマ。  
<8月25日>……●ドラゴンナイトII⇒アルバム第2弾。CD2800円。  
<9月25日>……●ドラゴンナイト

(ビデオ&LD)⇒アニメ。45分7800円。

#### ★アポロン

<7月21日>……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇒ゲームボーイ版。CD2600円、テープ2300円。  
<6月21日>……●(仮)ドラゴンクエスト⇒笙、箏、琴、尺八などで演奏。CD2800円、テープ2400円。  
<7月21日>……●すぎやま・こういち作品集⇒氏の作品をセレクト。

#### ★アルファ

6月頃、古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDをリリース予定。

#### ★徳間ジャパン

<5月25日>……●ブルーアルマナック⇒講談社総研の新作メガドライブRPGのアルバム化。CD、テープ2300円。  
<発売日未定>……●大魔王ZARK伝説⇒J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナル+アレンジ。

#### ★メルダック

<5月21日>……●ルーカス・フィルム・ゲームズ・サウンドトラック⇒ルーカス・ゲームのベスト盤。詳細未定。——「忍者龍剣伝」と「双截龍」アニメ・ビデオを制作中。45分。

#### ★東芝EMI

<8月7日>……●マスターオブモンスターズ⇒東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。

#### ★光栄

<6月25日>……●伊忍道⇒PC88版新作ゲームのアルバム化。PC88MC対応予定。CD3000円。  
<8月7日>……●ロイヤル・ブラッド⇒ファミコン新作。CD3000円。

## SHOW

### イベントの報告後編 MSXフェスティバル

### turboR TOUR

全国各地で行われたイベントも無事終了。東京と大阪以外の各会場ともショッパの売り場という、ちょっと形を変えての開催だった。ターボRをみんな体験してくれたらうか。また夏のイベントで会おうね。

さて、今回のイベントは右の写真を見てもうとして、各地のターボRの当選者をお知らせしよう。東京/保坂崇、大阪/岡本高志、札幌/竹山修治、仙台/伊藤智紀、名古屋/山村達、神戸/岡島範幸、広島/柏原英和、福岡/八木亮一(敬称略)。



札幌は春でもやっぱり外は寒かった



初めてイベントに来た人もけっこう多かった。外のイベントは、やっぱり寒かったなあ。いつもよりみんなまじめで楽しかった。



天気もよく、春休みで新幹線もメチャ混み。この会場はばっちり行ったのでした。



### こどもハガキ相談室

★「MSX View」マウスがあることも便利です。そういった意味でとくに最近ではマウスを使うチャンスが増えました。そこで、入手については、昔からずっと作りつづけていて定評のある本を紹介いたします。日  
本エレクトロニクスという会社で、ブランド名はNEOS(ネオス)といいます。問い合わせは03-3486-1418まで。型番はMS-102。価格は7800円(税別)のものがMSX用のマウスです。







## おはなしで人にちわっ



●オレにも佐世保。なにをする河湾。手足手足手足ボン。(東京・菅原竜治)  
高校合格おめでとうの菅原竜治からだ。サスガに受験勉強で頭は使い果たしたようだが、ひさしぶりに笑えないハガキを何枚も送ってきたので載せてやる。  
●大親友の中村くんが転校してしまう。僕にMSXのおもしろさを教えてくれ、Mファンのくだらなさもナボナとセットで届けてくれたのに……ねえどうしたらいいの。せめてテレカでもあげられたらいいのに(群馬・若人あきら&大久保)

ナボナといえば王選手。あの鋭い眼光で、ナボナを持ってきてもコワイが黒澤明の「野良犬」を「やろうけん」としていたのは長島茂雄だ。  
●ふとんの上でMファンのワナページを見ていたらそのまま寝てしまった。次の日、目がさめるとMファンはきちんと閉じて、ふとんの横に置いてあっ

た。これは母にほくがワナページを見ていたことがバレているということでしょう。(千葉・まじめな青少年)

見ていただけならよいが、そのワナの上になにかしら液状のものなどは付着してなかったか。開かなくなるぞ。  
●友人は生まれて15年間ずっと東京のアメ横のことをアンメルツよこよこと思っていた大バカです。(兵庫・友人Kを持つ不幸な少女)

わたしもむかしは西日暮里を「にしひぐれさと」といっていたそんなバカの1人だ。

●コインロッカーには「現金、貴金属、死体は入れないでください」と書いてある。(兵庫・ほくは12月号のFM音楽館のタケダ胃腸薬の親友である)

こんなに長いペンネームを書きやがって。せっかくなにかいおうと思ったのに忘れちゃった。

●「カステラを一口食べて」大感動／豊かな味が口に広がる「カモン／ビコ／そんなゲーム知らんやね／じつはほくも／やったことない」カンパニー／音の響きはいいけれど／社長も社員

## BABO'S わたしにきくか!?

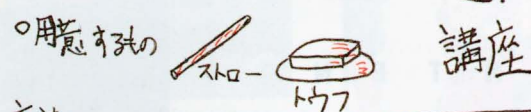


Q 私の口は事あるごとに、つくいだらない「だじゃれ」をいってしまうという困ったクセがあります。おかげで友人から「くだらない」とか「死ね」とかいわれてしまいます。この困った口をどうにかする方法を教えてください。(福島・三浦康之)

A たぶん、死ねといわれるくらいなんだから死んでしまうのがいいに決まっているが、「だじゃれ」といえばデブ・スペクターに聞い

てみるのがよいのかもしれない。だいたいこんなくだらない質問に答えているほど、この私はヒマではないのだ。だいたい、その友人というのも「死ね」というくらいなんだから友人と思っているのは三浦だけなのだ。どうだ、落ちこんだらう。人は落ちこんで崖っぷちに立てば、自然とだじゃれなんていってはいられなくなるものだ。おー、解決してしまっただけじゃないか。よかったなあ。ただし、わたしはいつも崖っぷちだが、だじゃれもいっているぞ。

## ストローと、トウフで電車講座



方法

- 1 ストローをトウフにさしこむ。
- 2 トウフがストローの中に入ったら、ストローを口につける。
- 3 軽く息をふくと、ストローが口からはなれる。
- 4 トウフが口の近くまできたら、息をふきこむ。
- 5 これを何回か繰り返す!

注意…特にありません。  
次回予告もありません。  
by 山田 TARD

## イラスト講座

◎東京・山田太郎 いまどき、すごい本名だな、ヤマダ。それにもまして、このあまりにもなんでもないネタが感動的だ。こんなものをかきでかて掲載したことを恥ながらも、ついやってしまっただけでいい(フミヤマ)

もみんな家族だ」「関西弁／おねがいでからも少し／まともに話して／俳優さんよ」(京都・PP-M)

最後の歌はまさしく中條静夫にしていると見た。100くらい書いてきたうちの4つくらいおもしろかったので載せてさしあげるうえに努力を買ってテレレをさしあげたいぞ。

●神戸で北根編集長に会った。「私としてはMファンを廃刊にさせません」といっていた。バボさんはほんとうは美人だとも。(奈良・奈良の三冠王)

こんなことを書いてきては、いくら大キライなおまえのハガキでも載せざるをえないではないか。おとなの女の

心をつかみやがって。ところで、「私としては……」といういいまわしでは、まるで世間は廃刊にしたがっているようですが、廃刊なんてことはもう100万回くらい聞いているので痛くもカユクもないぞ。しかし、そうなら仕事はください、北根さん。

7行も余ってしまった。すこいだが、ついでだ。

●名古屋のボスが「おはこんの常連になるにはどうすればいいですか」と引田くんを問うた。「キミは奈良の三冠王になりたいのか?」……えらいいわれようだ。(奈良・奈良の三冠王)  
よけいなことを、引田くん。



◎熊本・清田和貴 アンケートハガキの表で見つけたのだが、このあまりにも極私的なネタを、なぜこんなにかきでかて掲載しているのか自分でもよくわからぬ。もしかしたら、あのキヨタの親戚か? (フミヤマ)



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

- ゲームのぞき穴：FRAY、スーパーピンクソックス。☆今月の目玉はFRAY、なんとってフレイがおばあさんになっちゃうんですから。それから、番外編も用意しました。
- 歴史の散歩道：三国志II。☆一騎討ちトーナメント団体戦の結果が出ました。
- 十字軍マップコレクション：エメラルド・ドラゴン。☆複雑な魔王殿のマップを載せちゃいます。●第4回激ベナ大会：激ベナ2。☆1353チームと格闘する実行委員会です。



東京都 渡邊史郎



## ゲームのぞき穴

### FRAY

えっ？ フレイがおばあさんになっちゃった

もうFRAYは終わっちゃったよ〜ん、という人のためにい



◎体型はおばあさんになっても同じだ



◎これがフレイだなんて、誰も信じてくれないですよ

を押しながら立ちあげればいい。いつもならばかわいいフレイが登場するはずなのに、見慣れぬおばあさんの顔が……。

このおばあさんフレイでゲームを始めると、装備とアイテムが全部そろっているうえに敵の配置が少し違うので、クリアした人でももう1度楽しめるぞ。(宮城県/森田なおき・18歳)



◎見かけはあんだけど、なんでもそろっている

### スーパーピンクソックス

とってもエッチな画面が1分間だけ見られる

不破伝兵衛から××××をさすけてもらったら、公園に行つて202号に××××を「つかう・



◎なにをしているんだろうか？ いひっ！

みせる」のコマンドを10回連続で使うとコマンドが変わるので、そこで「とる・うばう」のコマンドを使うと、202号のエッチな画面を1分間だけ見られる。

(愛知県/横山光・?歳)



◎あつ、あつ、あ——つ……てなもんだな

このゲームって見えすぎちゃって困るわー！

どの画面でも、(D)(F)(H)(L)(K)(I)のキーを同時に押すと、邪魔なハートが取れて、すっきり。

(栃木県/HなPureBoy・17歳)



◎見えそうなんだけど、きわどい！





## 三国志Ⅱ ウワサの真偽解き明かす

さて我々取材班は日本に渡れるのだろうか？

1月号で掲載した、三国志II  
の日本に渡れるというウワサの  
真相がついに解明された！

結論からいうと、日本に渡ることにはできない。何人かの読者

が延々1940年までチャレンジしてくれたが、編集部には送られてきたレポートはことごとく失敗の報告。つまり、このウワサはやっぱりうそだったみたい。いや～、見事にだまされちゃった、ハハハ。え、ダメ？ あ、モノを投げないで／



こんな情報もあるけど……

上のウソ技で、さんざん読者のひんしゅくを買ったにもかかわらず、またもや未確認情報を載せてしまうのであった。しかも2つも！ まあ、ウワサだから、話半分で聞いてやってちょうだい。

■ウワサその1・反董卓大連合  
シナリオ1で、新君主あたりでやって、なにもしていないと、反董卓大連合が結成されて、史実で董卓討伐軍に参加した君主の国がすべて、盟主・袁紹の色になる。

■ウワサその2・卑呼登場  
卑呼呼が日本から攻めてくる。他のゲーム機で確認済みかどうか。



☆どちらも詳しいやり方が書いていなかったの、ウル技として採用できないし、上のウソ技のこともあるので今回は投稿者名を掲載するのはひかえることにした。

ハッキリいってマユツバものの情報だが、読者のみなさんにぜひとも真相を解明してもらいたい。ウワサ1についてだが、これはいかにもありそう。出現条件を推測すると、董卓の国が大きくなることがポイントになるだろう。シナリオはかならず1、プレイヤーは別に新君主でなくてもいいと思う。ほかに友好度や同盟も関係してくるかも。このウワサの信憑性は70%はあると思う。

ウサ2は、卑弥呼が攻めてくるというのはともかく、登場することはあるかも。というのは、史書「魏志倭人伝」によると、234年、卑弥呼が魏に対して使いを送り、「親魏倭王」の称号をうけたことになっているからだ。出現条件を推測すると、やはり年代(234年ぐら



いか)がポイントだろう。魏(曹操・曹丕)でプレイするとさらにいいかもしれない。ウワサの信憑性は45%とみている。



# ゲームのぞき穴番外編

読者のなかにはこのソフトの名前すら初めてという人もいることだろう。このゲームはブロードバンドジャパンから発売されているアクションゲームだ。機種はPC-98、X68000など、走る、飛ぶ、よじ登るなど細かに

動くキャラクタと多彩な仕かけ  
で爆発的に売れた。

なんで十字軍でこんな他機種のソフトのウル技をやるのかというと、十字軍にとってウル技研究というのは永遠のテーマなのである。その探究心はおもし

## プリンス・オブ・ペルシャ(PC-98)

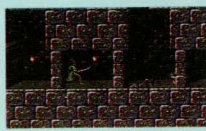
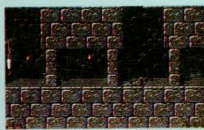
ろいとか、つまらないとかの主観を超えて、ついでに異機種という大きな障害も超えてしまうのだ。というわけでウル技の詳細は下の写真を見てくれ／

最後になったが、MSXへの移植について聞いてみたぞ。

「うーん、いまのところ他機種への移植の予定はありません。わたしはMSXのことはよくわからないのですが、ターボRならグラフィックを落とせば、ひょっとして……。要望が多いなら考えます。(古谷さん)」



↑このウル技はステージ1を



つぎは『三国志Ⅱ』の一騎討ちトーナメント団体戦→



# 歴史の散歩道 三国志Ⅱ

## 一騎討ちトーナメント団体戦

いよいよ今回で一騎討ちトーナメント団体戦も終わり。熱き戦いをお伝えする。

### 準決勝、決勝、さらには番外編までやっちゃうぞ

準決勝のまえに、1回戦のおさらいをしてみよう。1回戦の第1試合は、張・趙連合軍チーム対魏・呉混合チーム。激しい戦いの末、最後は許褚が趙雲を倒し準決勝進出。続いては孫策精鋭チームが曹操親衛隊チームをやぶり準決勝に駒を進めた。第3試合はまたもや呂布が関羽を葬りさって勝ち上がった。呂布率いるワルモノーズは優勝

候補筆頭とっていいだろう。また1回戦の第4試合は、よせあつめチームが勝利。しかもチーム全体で5も武力が上がった。このチームもなかなかあなごれない。準決勝はこの4チームが激突するぞ。

番外編のほうだけど、いよいよ宿命の対決、諸葛亮孔明と司馬懿仲達の戦いが開始される。こちら一騎討ちで勝負だ。

#### 表の見方

|        |    |         |     |
|--------|----|---------|-----|
| 先鋒 てんい | 9  | 先鋒 かんねい | ×   |
| 典 章    | 35 | 甘 寧     |     |
| 勝 ち    | 名前 | 体 力     | 体 力 |
| 負 け    | 名前 | 体 力     | 体 力 |

### 番外編 諸葛亮孔明VS.司馬懿仲達

司州-11月18日

曹操軍 袁術軍

司馬懿 VS 諸葛亮

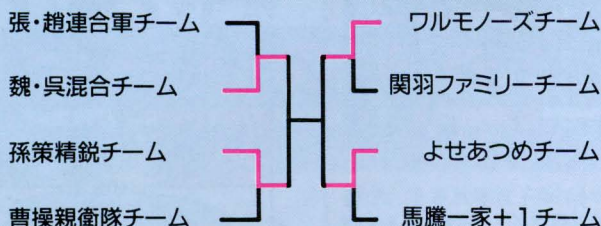
1合目  
守備側: 司馬懿 67  
攻撃側: 諸葛亮 65

準決勝のまえにこれこそまさに宿命の対決という、諸葛亮孔明対司馬懿仲達の戦いの模様をお伝えしよう。もちろん一騎討ちで勝敗をつける。武力はどちらもほぼ互角。さあ試合開始。孔明、仲達ともにゆずらない。しかし司馬懿仲達の猛攻。結果は史実通り司馬懿のほうに軍配が上った。

司馬懿が勝った!  
諸葛亮が捕まった!

9合目で司馬懿が諸葛亮を倒した

### ここまでのトーナメント表



### 準決勝第1試合

準決勝第1試合の対戦カードはこのとおり。魏・呉混合チームは1回戦、同点決勝までもつれこんでの勝利。同点決勝では許褚が趙雲をやぶって、武力が99になっている。かたや孫策精鋭チームのほうは順当に勝ってきた。さあいよいよ準決勝の開始だ。先鋒は典章対甘寧。両者とも1回戦では勝利している。

予州-17 8月1日

孫策軍 公孫瓚軍

甘寧 VS 典章

1合目  
守備側: 甘寧 92  
攻撃側: 典章 97

典章対甘寧。いよいよ準決勝の始まりだ。圧倒的な強さを誇る典章と、試合巧者の甘寧。いい勝負がみられそうだが

### No.2 魏・呉混合チーム VS. No.3 孫策精鋭チーム

合計武力448 平均武力89.6

合計武力447 平均武力89.4

ここでの対決は、やはり典章のほうが力は上だった。次鋒戦では苦しみながらも孫策が勝ち、中堅対決は黄蓋が制した。そして副将戦。この試合でいちばん

の好カードだ。前半は太史慈が有利に試合を進めたが、後半は許褚がすさまじい猛攻。結果は太史慈の奮戦および、武力99の許褚の勝利。

### 対 戦 結 果 表

|          |    |         |   |
|----------|----|---------|---|
| 先鋒 てんい   | 9  | 先鋒 かんねい | × |
| 典 章      | 35 | 甘 寧     |   |
| 次鋒 りょうとう | 8  | 次鋒 さんさく | ○ |
| 凌 統      | 0  | 孫 策     |   |
| 中堅 しゅうたい | 8  | 中堅 こうかい | ○ |
| 周 泰      | 0  | 黄 蓋     |   |
| 副将 きょうち  | 10 | 副将 たいしじ | × |
| 許 褚      | 28 | 太史慈     |   |
| 大将 かくしゅう | 7  | 大将 しゅうゆ | × |
| 郝 昭      | 58 | 周 瑜     |   |

試 合 × モ

2勝2敗でいよいよ大將同士の対決。魏・呉混合チームは郝昭、孫策精鋭チームは周瑜が。孫策精鋭チームとしては、なんとか副将戦までで決着をつけたかったところだが、大將戦でもつれこんでしまった。郝昭対周瑜の一騎討ち。周瑜のほうから勝手に戦いを挑んだ。周瑜も自分に気合をいれているのだろう。しかし郝昭にあっさりやられてしまった。残念、周瑜、残念孫策精鋭チーム。

結 果 3勝2敗で  
魏・呉混合チーム



新コーナー  
タイトル未定

こうすればタイトルが買える、わたしの奮闘記(実話)！ステッパー、実力テストのまにに「1位」になったら、お金ちょうだい。5万円くらいでいいからさーとねだっておく。狂ったように勉強し、1位を取る。ちなみにわたしは本当に5万円もらいました。死にもの狂いで勉強すれば、そのくらいできるはずだ(なにかに限定)！ステッパーとにつく……。(島根県・飯島孝一郎さん)「わたしは、こうすればタイトルが手に入る」というのをハガキに書いてきてほしい。タイトルを持ってない人は「わたしは、こうすればタイトルが手に入る」と思ってもいいぞ。

## さーていったい人気武将は誰だ!?

### 1位 関羽201票

注目の人気ナンバー1は関羽だった。やっぱり関羽の人気はすごいね。担当者も関羽の大ファンだもの。ダントツで1位になったのは、五虎將軍と関羽ファミリーの2つのチームで票をかせいだせいだろう。でもトーナメントではまたしても呂布にやぶれ、1回戦で敗退。残念。



### 2位 曹操195票

惜しくも1位にはとどかなかったが立派な票数で2位は曹操だった。曹操は出場していなかった。



### 3位 馬岱194票

3位は馬岱。みんななかなか渋い武将を狙ってきたらしい。馬岱は馬騰一家として出場したが1回戦で敗退。



一騎討ちトーナメント団体戦に送られて来たチーム募集のハガキは、担当者の予想をはるかに上回るほど多かった。どうもありがとうございます。本当にウレシイ悲鳴といったところかな。その送られてきたハガキ、または封書に書かれている武将を、全部ピックアップしてみたのが、ここに紹介したもの。どの武将がいちばんみんなに選ばれたかを調べ、人気武将は誰だったのかをここに掲載したわけ。

だ。ハガキがとてつもなく多かったせいか、この作業はかなりキツイ作業だったんだ。その成果がこれ。1位だったのは関羽。さすがに関羽人気は高い。続いて2位は曹操。君主で武力が91もあるのが、2位に選ばれた原因か。3位は意外といつては意外の馬岱。4位は夏侯惇だった。みんな渋いところを狙ってきたみたい。以下5位は太史慈と、20位までをジャンと大公開しているぞ。

- 4位 夏侯惇 193票
- 5位 太史慈 188票
- 6位 嚴顔 183票
- 6位 馬騰 183票
- 8位 黄蓋 182票
- 8位 趙雲 182票
- 8位 馬超 182票
- 11位 張苞
- 12位 張任

- 13位 呂布
- 14位 夏侯惇
- 15位 関索
- 16位 曹彰
- 17位 張飛
- 18位 張郃
- 18位 張遼
- 20位 龐德

### どーんとイラスト大公開

今月の1枚で掲載しているイラスト紹介。今回は優秀なものがたくさん送られて来たので、一気にどーんと紹介してみたい。これからも、どんどんイラスト送ってね。



東京都/三国志・FAN



東京都/流念二郎



兵庫県/翠河緑扇



東京都/稲泉知

## 準決勝第2試合

### No.5 ワルモノーズチーム VS. No.7 よせあつめチーム

合計武力447 平均武力89.4

合計武力451 平均武力90.2

はたして決勝で魏・呉混合チームと戦うのは、どちらのチームか？ 準決勝第2試合は、関羽ファミリーをやぶったワルモノーズと、戦力(武力)を格段にアップさせてきたよせあつめチームの対戦。ワルモノーズは先鋒から大将まで1回戦とまったく同じオーダー。どうやらワルモノーズは決勝までこの順番で

いくらしい。かたや、よせあつめチームは全員順番を変えてきている。この対戦カードでいくと、ややワルモノーズが有利。合計武力だけをみると、よせ

あつめチームのほうが有利。しかしワルモノーズは武力を固めてきている。4勝1敗を狙ったチームなので、合計武力だけでは勝負はわからない。

### 対戦結果表

|  |                |    |    |    |  |                |   |
|--|----------------|----|----|----|--|----------------|---|
|  | 先鋒 もうたつ<br>孟達  | 6  | 10 | 0  |  | 先鋒 げんがん<br>嚴顔  | × |
|  | 次鋒 がんりょう<br>顔良 | 25 | 6  | 0  |  | 次鋒 かこうは<br>夏侯惇 | × |
|  | 中堅 ぶんしゅう<br>文醜 | 16 | 9  | 0  |  | 中堅 ちゅうじん<br>張任 | × |
|  | 副将 ぎえん<br>魏延   | 36 | 6  | 0  |  | 副将 ごらん<br>呉蘭   | × |
|  | 大将 りふ<br>呂布    | 23 | 17 | 17 |  | 大将 こうちゅう<br>黄忠 | △ |

### 試合メモ

先鋒戦は孟達対嚴顔。嚴顔の武力は91にまで上がっている。このあとの戦いでは苦戦が予想されるだけに、よせあつめチームとしては1勝でもしておきたいところ。しかし大番狂わせが起こった。孟達が嚴顔を倒したのだ。これには驚いた。こうなったらワルモノーズは断然有利。続いての次鋒戦、中堅戦と3連勝。あっさりとした決勝進出を決めた。消化試合の副将戦でも魏延が勝ち、もう勢いは止まらない。大将戦では黄忠が呂布相手に引き分けにもちこむのが精一杯。さすが優勝候補No.1のワルモノーズ、敵の武力が5もアップしたのもぜんぜん関係ない強さぶりだ。

☆孟達の武力が72から82に

結果 4勝1分で  
ワルモノーズチーム



呂布率いるワルモノーズの勢いはすさまじいものがある。先鋒戦で孟達を倒したのをきっかけに連勝、連勝また連勝。













今月のお題は「かでし、●金かせ、●そう叫びたくなる MSXのソフトたち MSXなんて、ファンダム専用機さ(茨城県)酒出仙人・15歳 ●買っちゃった 買っちゃった 買っちゃった たーぼあー  
るを買っちゃったV(静岡県)えびちゃん・27歳 ●買っちゃった 買っちゃった 買っちゃった ハードディスクも 買っちゃったやつー(静岡県)えびちゃん・27歳 ●金がない だけとターボRが ほしいん  
だ しかたないので スーファミ売らな(静岡県)中田強・25歳 ☆というわけで、8月号は「ぼか」で始まる和歌を詠んでください。イラスト・モアイ

# 第4回激ペナ大会

本当は今月号でドドーンとトーナメントの発表となるはずだったんだけど、いろいろあって7月号になっちゃった。原因のいろいろは下を読んでみて。

## 応募総数1353チーム！ 激ペナ大会実行委員会騒然

激ペナ大会参加チームのしめ切りの3月30日が土曜日ということもあって、4月1日の月曜日に委員会に届いたチームがホント、たくさんあった。3月28日の時点で集計で1000チームを軽く突破していたから、規定どおり全員失格にしちやおうかなって思ったんだけど、委員のなかに「我々だって、しめ切りぎりぎりになってから仕事をするんだから……」という意見が多くて、4月1日到着分まで有効にしようということになった。でも、いいかげんこんな、大晦日に年賀状を書くようなことは

やめようよ、ホントの話。

さて、合計1353チームである。途方もない数字だが、前回の2019チームをこなしてきた委員会にしてみれば、当然楽勝！となるはずだった。しかし、やっぱり世の中そんなにかんたんには生きてゆけない。ゆくてにはゴールデンウィークがピロ、ピロ〜と立ちはだかっていたのだ。5月8日にMファンが発売されるには、なんと1週間も早く原稿を印刷屋さんに渡さなくてはならない。加えて、データ入力を手伝ってくれるはずの激ペナボランティアが11人/

1353ものチームデータを入力するには心もとない人数だ。しかも、ボランティアのほとんどが学生なので、学校が始まって忙しくなってしまったのだ。われながらここまでマヌケだと、なにか、こう、感慨深いものがある。人間、逆境に立たされて、始めて本当の力を発揮するというのは本当かな？ などとつぶやいてみたところで、事態はいっこうに好転しないまま原稿を書いているというしだいだ。じつは、まだある。編集部にあれだけあった『激ペナ2』がなぜか1本もなくなってしまっている

のだ、これには本当にあせった。なんとって予選大会はおろか決勝大会すら行えないという事態になってしまった。

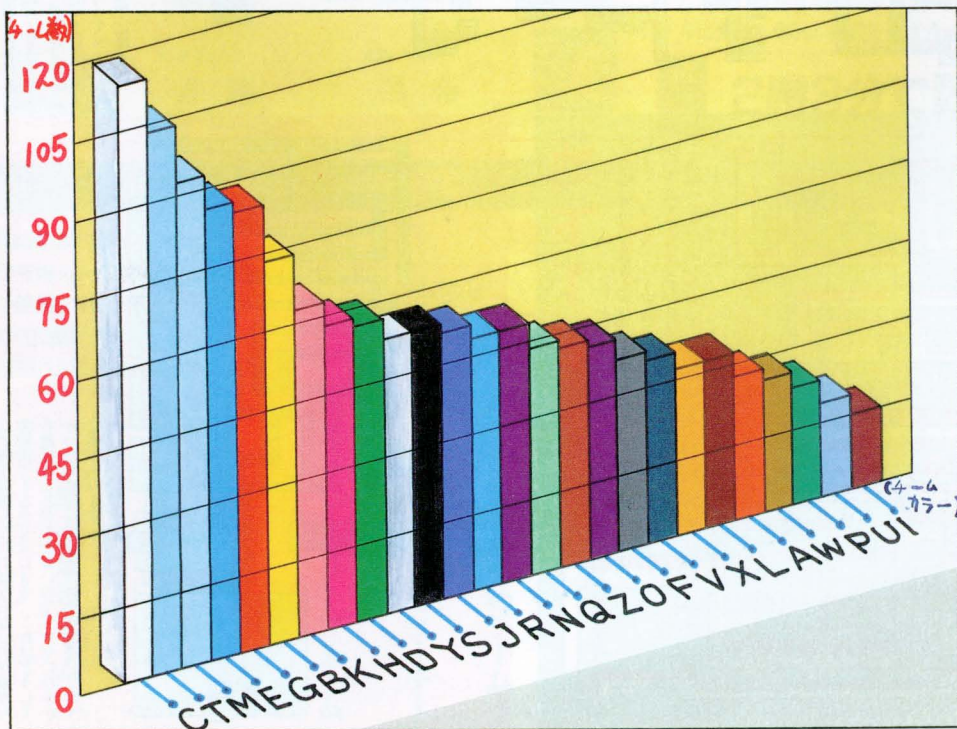
なーんて、いろいろ驚かせることを書いたけど、これら前代未聞の事態は収拾へと向かいつつある。データ入力のほうはボランティアの人達の尽力により、なんとか終わった。ROMのほうは委員が自分のROMを持ち寄って、ようやく予選大会が始まった。来月号では間違いなく決勝トーナメントを掲載できるだろう。楽しみに待っていてほしい。

## チームカラーによる組合せに注目！

さて、今回から地域格差をなくすためチームカラー別に予選大会を実施することになった。下のグラフはチームカラー別にチーム数を集計したものだ。こうして見ると、県ごとに予選大

会をやっていたころにくらべて平均的になったとはいいたいようだ。そこで、前号決めた選抜方式をちょっと変えた。つまり、いちばん人気のないチームカラー、1のチーム数15を1と

して、30チームに達したら2、45チームなら3、と決勝大会への出場チーム数を割り当てたのである。結果、決勝大会は77チームで争われることになった。優勝は誰の手に！



## ボランティアの方々本当にご苦労さまでした

データ入力で尽力いただいたボランティアの方々の激ペナ大会にかける想いを掲載する。彼らあつての激ペナ大会なのだ。感謝！

●1年間の浪人生活を終え、無事大学に合格しました。浪人中は『激ペナ2』を研究する暇がなかったので大会に応募しませんが、データ入力ならお手伝いできますので、わたしでなければご連絡ください。  
(長野県/小口朋幸・19歳)

●チームデータ入力ですか。ぜひ、やらせてください。東京に行ってもいいです。やはり、こういう大会は5回、6回、いや10回、20回やって価値があるものだと思います。春、夏の2回くらいしましょう。増ページになって値段が高くなっても少々ならいいです。そして、激ペナ3、4とより完成度の高い野球ゲームを作ってほしいです。MSXはまだまだ、がんばるパソコンです。

(愛媛県/渡部和信・?歳)

●なに？ Mファンが力を貸してほしいって。ならばわたしにまかせなさい、なんでもやりましょう。日頃、お世話になっている恩返しをしなくては！ さあ、今すぐ仕事をやりましょう。よろしく。

(大阪府/山下勉・17歳)

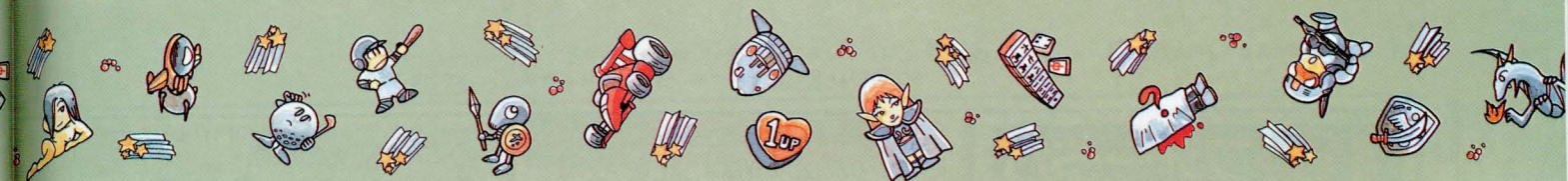






ないのだ。今月から新たな展開を見せる  
当ゲーム制作講座に、今後とも何とぞお  
見知りおきのほどを。よろしくなのだ！





自分でも信じられないくらい、おもしろいようにシナリオが進んでいく。もう、システムだって、すごい案がドカドカ思いついちゃう。敵との戦闘方法や移動画面のMAP表示など、これまでにないシステムなのだ。自分が今まで作ってきたゲームのなかで、いちばん感動できる内容になっている。まあ、プロとしてはまえの仕事よりいい仕事をするのは、あたりまえだからあまり自慢というつもりはないけど、期待してほしいぞ。まだ、どこから発売されるのか、パソコンでなのかゲーム機なのかは、残念ながら発表できない。というよりはっきり決まっていなくて、お知らせできないのだけど、この調子でいけば、発売は来年の3月ごろかな。そのころ発売される飯島のゲームは、ちょっと期待してほしい。

ちなみに、どんなゲームかをちょっぴり紹介しまおう。一言でいうと、飯島流RPGだな。あの『拔忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』、『ブライ』につづく新境地RPGといったところだ。

さらに、その次もすごいのだ。そしてその次も次も次も……。なんだか、2か月の間ドンヨリしていたら、いきなり走り出しちゃったんだよね。

ここで断言しておこう。私はパンドラボックスを絶対やめないし(あたりまえだが)、ゲームをこれからも、どんどん心をこめて作っていこう。ひとクセもふたクセもある、飯島流の突然変異のゲームたちを作ってみせよう。だから、みんなもがんばれ。そして、みんなでいっしょにゲーム業界を熱くしていこうではないか?

と、何だかこれで終わってしまいそうな文章になってしまっ

たな。今月は、何だかいろいろいいたくて熱くなっていたら、わけがわからなくなってしまうぞ。

そうだ/ 大事なことを忘れていた。みんなにいつもシナリオを送ってくれ、といっていたよね。そして、おもしろいものがあつたら、真剣にゲーム化を考えようということも。そうなんです。何だか実際にゲーム化が実現しそうな気配なんです。最初はわけもわからず、と

り、まだまだかんたんに出るぞ、とはいえない状況だ。もちろんプログラムのスケジュールの問題もある。なんたって飛び入りの仕事だからね。

そういったもろもろの状況をふまえて、もしほんとうにゲームになったとしても、早くて今年の年末ぐらい。実際にどういった形で進行していくかは、状況が変わりしだいこのコーナーで追跡していこうと思う。私もできるかぎり応援したいし、面

しな。それより、もう一歩進んで、その人がのぞむソフトハウスに作ってもらおうというようなことも考えられんでもないしな。まあ、これはソフトハウスによって事情は異なるだろうけどな。

とにかく、まずこの講座の夢の第一歩は実現しそうだ。だから、今後当講座あてにどしどしシナリオを送ってくれ。

とはいっても、すでにたくさん送られてきているので、次から紹介するものは、もっと辛口で批評しようと思う。だから、送ってくるほうもがんばって書くのだぞ。

来月は、いままでにたまったシナリオを一気に紹介しようかと思う。そこからまた新しいゲーム化の話が出てくるかもしれないぞ。いや、出てきてもおかしくないレベルのシナリオもある。プロがよくおちいる売らんとするシナリオにくらべて、心のこもったいいシナリオたちだったぞ。

こうして、また思うことは、シナリオはハートで作るということだ。今回のいいかったことはこれにつける。

少々雑然としてしまったが、こういうことである。これからみんなの、私をギャツといわせる、ドッカーンとしたシナリオを待っているぞ。それに心がこもっていれば、かならずこちらにも伝わってくるものだからな。



にかく始めてみようということからスタートしたこの講座。ところが、送られてくるシナリオは、思っていた以上にレベルが高くて、ほんとうにゲームにしてもよさそうなものがいくつかあつたわけ。

そのなかの1本の『サイボーグ・ベースボール〜機械を組み入れた人間たち〜』が、まじめにゲーム化を検討されているんだよね。どんな形でかということ、コンパイルの『ディスクステーション』のなかで、やろうかということ。もちろん、まだ企画会議にとおったレベルだし、実際に市販されるとなると、グラフィックや音楽に始まってシステムやらなんだかんだと検討することはいっぱい出てくる。つま

倒をみようではないか。何はともあれ、よかったな稲垣健くん。自分の作品が、プロの目にとまったのだぞ。

どうだ、冗談めきでみんなの作ったシナリオはゲームになる可能性があるのだぞ。これから、よい作品があれば市販の道を考えたいし、要望があればパンドラボックスで作ってもよい

## 次回の お 題

これって、全然次回のお題の役目をはたしたことがないな。いっそのこと、なくしてしまうか。それともほんとうに飯島が次回のお題を守るかどうか、予想クイズでもやるか。ま、とりあえず来月は、みんなのシナリオの紹介だから、絶対を守るぞ。安心してくれ。しかし、ゲーム・デザイナーの七つ道具を紹介する話はどうなったのだろう。自分でも無責任な話とは思うが、ゆるせよ。



していく楽しさが味わえるゲームだ。『インベーダー』以来ひさしくこんなゲームはなかった。スライムというキャラの親しみやすさや、他のキャラのデザインしだいで意外にうけるのではないかな。

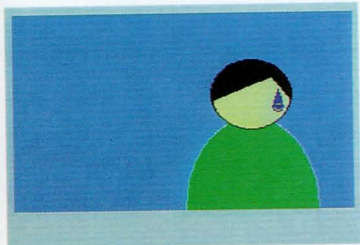
☆「ゲーム制作」への投稿募集中 / 応募要項の詳細は72ページ







今回は規定部門の充実ぶりがすごい。右ページにまではみ出してしまった。さて、白岩クン(M)の作品は、ニュースでうまく映像が切り換わなくて、キャスターが冷汗を流す、というモノ。最初に作ったときはいろいろしかけがあったそうなんだけど、全部カットしてシンプルにまとめたのがよかったですな。Simple is best.



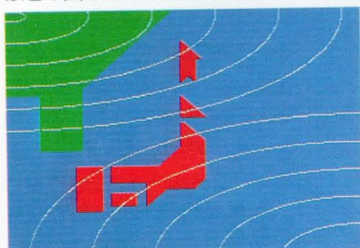
④汗がでかい。いちじくかんちょうぐらいの大きさはあるぞ。目はない

### うー\* ■鳥取県・白岩裕幸

```
1 SCREEN5:PAINT(0,0),5:LINE(0,170)-(255,211),14,BF:CIRCLE(180,170),80,14,,,1.6:PAINT(180,150),2,14:CIRCLE(180,70),30,1:LINE(150,75)-(195,55),1:LINE(210,75),1:PAINT(160,60),1,1:PAINT(170,80),11,1
2 FORI=0TO6000:NEXT:FORI=1TO16:CIRCLE(200,65+I),I/4,4:NEXT
3 GOTOT3
```

千葉クン(M)の作品は、題名どおりの画面です。よく見ると北海道がやたら小さくて国後・択捉あたりがでかい。日本が赤ののに納得してしまうのもなぜだろうか。やはり日の丸の国旗が白地に赤いからでしょう。

さて、このくらい規定部門が充実すると、お題の出しがいもあってよいですな。



④太平洋側から高気圧が張りだしてきて寒さもやわらか模様か?

### 天気予報・気圧配置\* ■奈良県・千葉まさのり

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:KEYOFF:PAINT(0,0),8:PSET(125,25),5:0RAW"D37E6F6U20R5H18":PSET(125,70),5:DRAW"D20R20H20":PSET(125,93),5:DRAW"D20G15L35D15R25D20E15R20E8U32H15L3":PSET(75,150),5:DRAW"D12R19U12L19":PSET(70,128),5:DRAW"D38L20U38R20
2 PSET(120,0),5:DRAW"G65D50L30U45L25":PAINT(250,200),5:PSET(120,0),2:DRAW"G65D50L30U45L25":PAINT(10,10),2:FORI=10TO235STEP45:CIRCLE(5,5),I,14,,,4:CIRCLE(250,206),I,14,,,5:NEXT:GOTOT2
```

### 自由部門 夜空に雨のウルトラマンが踊る

激しく季節はすれながらも美しいので採用となったDX14クンの2作目。サンタクロースが配達を終え、飛び去っていくようす。ちょうど月の中に入ると、トナカイとそりやサンタの姿がはっきり見えるという憎い演出。



④辛島美登里の同名曲をイメージして作ったような、男の子の愛憎シメズンです

### Silent Eve\* ■岩手県・DX14

```
10 COLOR,4,1:SCREEN5,2:COLOR=(4,0,0,1):FORA=0TO1:W$="":READ$=FORD=0TO31:W$=W$+CHR$(VAL("&h"+MID$(E$,D*2+1,2))):NEXT:SPRITES(A)=W$:NEXT
20 FORI=1TO50:LINE(I*5,RND(1)*10+195)-(I*5+4,212),1,BF:PSET(I*5,RND(1)*140+9),10:NEXT
30 CIRCLE(50,50),20,10:PAINT(50,50),10:X=240:Y=150
40 FORF=0TO270:FORN=0TO1:PUTSPRITEN,(X+N*16,Y),1,N:NEXT:X=X-1:Y=Y-.5:NEXT
50 GOTOT50:DATA 04081430D0F136383F3F3F3F30509048000000007F800000F0F8F8F030519048,02070F07FF070F0F0F1F3F3F3F3F8C7F003C7EFFFFFFFFFFEFCF8FEFEFEFE0CFF
```

おなじみ、COLOR文の切り換えによる作品。コンピュータ学院クン(MSX)は雨に应用してみた。プログラムの長さも短い環境ビジュアルとしても上質です。

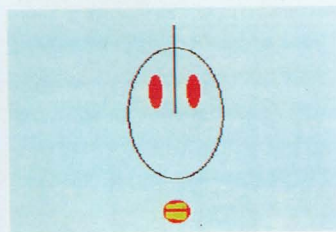


④雨の降る夜は、ぬれて来ぬかと気にかかる雨は、小腰(ここし)か雨です

### 雨の降る夜\* ■島根県・コンピュータ学院

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:C=2
20 FORI=3TO255
30 Q=RND(-TIME)*5+1:FORP=1TO211STEPQ
40 C=C+1:IFC>14THENC=2
50 LINE(I,P)-(I,P+Q),C
60 NEXT:NEXT
70 FORI=2TO15:COLOR=(I,2,6,7):COLOR=(I-1,0,0,0):NEXT:GOTOT0
```

ウルトラマンのカラータイマーが点滅する、超シンプルな作品。後藤クン(M)は最小の労働で最大の効果を得た、といったところでしょうか。ウルトラマンの顔がイカス。

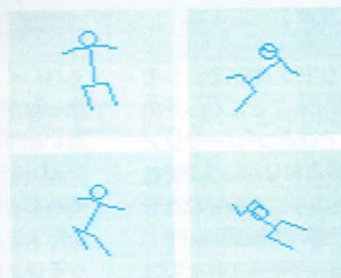


④手抜きにもほどがある、と怒る人もいそうなのウルトラマンの顔。塾長はとてに気に入っている

### ウルトラマン ■神奈川県・後藤敬二

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN2:CIRCLE(128,90),60,,,1.6:LINE(128,90)-(128,10):CIRCLE(113,70),15,8,,,3:PAINT(113,70),8:CIRCLE(143,70),15,8,,,3:PAINT(143,70),8
2 FORI=8TO10:CIRCLE(128,180),10,I:PAINT(128,180),I:NEXT:PLAY"V1506T255AC":GOTOT2
```

はっはっは、これは傑作だ。秋田クン(MS)の作品は、画面に表示されるまでちょっと時間がかかるけど、人形がカクカク痙攣踊りをするのだ。頭が落ちそうなものよい。



④この4枚の写真から想像される以上に、激しくカクカク踊ってくれる。いや、感動しました

### 踊る人形\*\*■青森県・清志郎

```
10 COLOR7,15:SCREEN5:J=ATN(1)*4/180:FORI=1TO6:READH(I),T(I),R(I):NEXT:R(0)=270:R=RND(-TIME):DATA7,270,7,180,9,30,9,-30,180,9,150,90,9,-150,90
20 FORP=1TO3:SETPAGE,P:CLS:FORL=0TO23:X(0)=(LMOD6)*42+21:Y(0)=INT(L/6)*50+25
30 FORI=0TO6:R(I)=R(I)+RND(1)*41-20:NEXT:GOSUB60:NEXTL,P
40 A=0:B=23:C=1:D=3:Z=1
50 FORP=CTODSTEPZ:FORL=ATOBSTEPZ:COPY((LMOD6)*42,INT(L/6)*50)-STEP(41,49),PTO(100,100),0:NEXTL,P:SWAPA,B:SWAPC,D:Z=-Z:GOTOT50
60 FORI=1TO6:X(I)=X(0)+COS((R(0)+T(I))*J)*H(I):Y(I)=Y(0)+SIN((R(0)+T(I))*J)*H(I):NEXT:FORI=1TO5STEP2:LINE(X(I),Y(I))-(X(I+1),Y(I+1)):NEXT
70 FORI=3TO6:GOSUB80:LINE(X(I),Y(I))-(X,Y):NEXT:I=1:GOSUB80:CIRCLE(X,Y),3:RETURN
80 X=X(I)+COS(R(I)*J)*(5-(I>4)*5):Y=Y(I)+SIN(R(I)*J)*(5-(I>4)*5):RETURN
```

お題

こんな人がいる 昨日(4月5日)は花見で井の頭公園に行ったのである。金曜日の夜ということで、阿鼻叫喚(あびきょうかん)渦巻く、二日は天国? それとも地獄? 突然知らない奴が乱入する、電話ボックスの前で寝てしまふ人、いいかげんなサンバの団体が通りかかると、すっかり二日酔いで頭が痛い。そして、8月号のお題は「こんな人がいる」という実態レポート集めます。たばこをやめない姉、歩き出した赤ちゃ、ん、つかけてタオルを腰にひつかった教師など、身近な人の肖像を鋭く描いてください。もちろん、テレビや雑誌等有名人たちも可。塾長は内田裕也をリクエストします。しめ切りは5月31日。



# 記憶のラビリンス

❖  
『ソーサリアン』  
ソーサリアンシステムを語る



## 全面横スクロールにア然ボ一然!!

『ソーサリアン』である。今度MSX版が出ることになったので、ここでひとつ『ソーサリアン』の魅力、というか、どこがおいしかったのか、なんてことをつらつらと書いてみたい。

このゲームが発売されたのは、1987年の年末。プログラマの木屋さんは、確か同じ年の頭にはもう全画面の横スクロールゲームを念頭にプログラムの開発にとりかかっていたはずだ。『ロマンシア』の攻略記事の取材にファルコムに行ったときに「内緒ですよ」といいながら4人のキャラが蛇のようにうねうねと進んで行く画面を見せられた。「すごいでしょ」という言葉も必要

もないくらい「すごーい！」を連発しながら画面を見ていたのを思い出す。これって「ロマンシア」のドラゴンが元になっているんだと思う。そして、いよいよ年末になって、見事売れまくってファルコム伝説をより堅いものにしたわけである。おめでとう！

『ソーサリアン』の魅力とは何か？ システムがいい。魔法が月火水木金土日の7つの要素を掛け合わせて作れるところなんて目が眩みそうだった。ひとつの剣にいろんな魔法をかけてもらって、自分だけのオリジナル魔法、みたいなところがあってよかった。それから職業というのも面白い。冒険に出るキャラ以外を80種類の職業から選んで1年間仕事をさせたりできる。お金も儲かるし、経験値かせぎもできて一挙両得。でも普通は冒険に出たほうが成長は速い。でもこんな遊びができるのも、『ソーサリアン』の大きな魅

力である。

だが、やはりシナリオの面白さにはかなわないのではないかなと思う。このゲームのジャンルは何かと問われればRPGというのが正解だが、実際はそう簡単ではない。確かにシステム部分は本格的RPGなのであるが、シナリオはアドベンチャーゲーム的な謎解きがメインになっているし、戦闘はアクションの要素大である。この3つが見事にならないで面白さが『ソーサリアン』の魅力なのであるが、やはり中でも一番ウェイトが大きいのが大量の、そして選りすぐられたシナリオである、と思うのだ。

なにせ最初のシステムといっしょに入っていた、要するにオリジナルのシナリオは15本。レベル1から5までがそれぞれ3枚のディスクに収められていて、これにシステムが1枚、となんだかただのゲームじゃない、遊びの道具というかもちゃ箱をそのままプレゼントされたような気分になったものである。

3枚のディスクに収められたシナリオはどの順番でプレイしてもよかった。ディスク1のレベル1から5までをプレイしてディスク2に行ってもいいし、レベル1だけをディスク1からディスク3までをプレイしてからレベル2に行ってもいい。確かこれに関しては「『どの順番でやりなさい』などというのは大嫌いなんだ」というようなことを木屋さんがいっていたように思う。

とにかく、木屋さんというのは縛られるのや、決めつけられるのや権威的になるのが大嫌いな人であるらしい。『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』を生み出したのも、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』などの「面倒くさい」RPGに対してのアンチであったはずで、感覚で操作できてテキパキゲームが進んでいく、というのが「ドラスレ」シリーズに共通した特徴だった。

ま、そんなこんなでシナリオがしめて59本、駆け足で紹介していこう。



◎さん然と輝くMSX版のSORCERIANの文字！

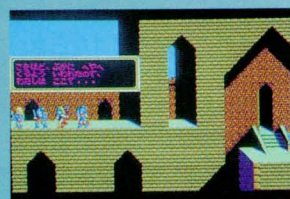


## 『ソーサリアン』 名場面集なわけである



### 『消えた王様の杖』

ほとんどの人が最初にプレイするであろうシナリオ。とはいえ結構複雑なのである。



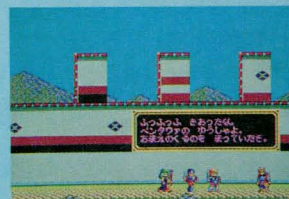
### 『アマゾンの剣』

空にそびえ立つお城が何だか不思議な雰囲気をかもし出している。追加シナリオVol. 1の売りだ。



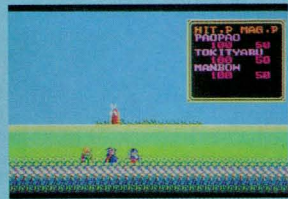
### 『天の神々たち』

素直で何もひねりがないのに、面白くて後で思い出してもいい気持ちになれる珠玉のシナリオ。



### 『劔、武田信玄の章』

『がんばれゴエモン』ではない。ソーサリアンたちの姿を見たら、みんなびっくりしただろうな。



### 『メデューサの首』

女剣士が味方についてくれる。最後の首だけが飛んでくるシーンが刺激的なのであった。



### 『心を失った姫君』

妙なモンスターが出現したりして結構印象に残っているシナリオである。アクションが決め手である。



### 『不老長寿の水』

マップ全面が生き物の内部のようになっている不気味なシナリオ。難易度もかなり高いのである。



### 『魔王ギルバレスの洞窟』

もう凶悪としかいいようのないシナリオ。目は腫れて、指は痛み、背中は曲がってしまうのである。

※シナリオの画面はすべてPC98版です。

## 一番好きなシナリオは『天の神々たち』だ！

最初に出たのが15本のシナリオで、これは今度のMSX版でも最初に出ることになっている。今月紹介している『消えた王様の杖』に始まって『不老長寿の水』まで。なかでも面白かったのは『天の神々たち』だ。これは結構難しいのが揃っていたシナリオの中で、超簡単で、何も考えなくてもぐんぐん進んでしまう、それでいてプレイするのが楽しくてしょうがない、という作品だった。とにかくお話がかわいいのである。それから音楽もよかった。神々が怒りまくっているというので、天界に行って真相を究明しようというのが、このシナリオなんだけど、『ジャックと豆の木』よろしく赤い種を植えて天に登るところや、豎琴を奏でる少女、などなど楽しい仕掛けがわんさとちりばめられている。このシナリオをプレイしたときは、ゲームって難しくなくても十分成り立つんだなっ

て感じだったものである。

その他では『メデューサの首』なんかも面白かった。『天の神々たち』もそうだったけど、これも3人でスタートして途中でゲームの登場人物を仲間にするという設定だった。こういうのってなんだか、ゲームの中に入り込めやすいのかな。

『紅玉の謎』や『呪われたクインマリー号』、それから『氷の洞窟』なんかも泣いたけど結構いけた。そう、『ロマンシア』なんていう凶悪なゲームのパロディもあった。これは職業が決まっていたりして、なかなか凶悪であった。

さて、追加シナリオはファルコムからは3集、計15本のシナリオが出ている。Vol. 1では『アマゾンの剣』にとどめをさす。マップ自体の大きさは変わらないだろうけど、空間的な広がりがあった。なんだか、エッセーの描いた絵のような雰囲気

気でマップが立体的だったのもすごく印象的だった。舞台が女だけの王国というのもよかったりして。MSX版で追加シナリオがどこまで売り出されるかは不明だが、ファルコムで出した3つのシナリオ集までは最低でも出してほしい。

お次は『戦国ソーサリアン』。なんと金髪や緑髪のソーサリアンたちが戦国時代の日本にきてしまうのだ。こりゃまいった。武田信玄から徳川家康まで5人の武将がテーマになっている。このシナリオ集はなぜだかひとつもプレイしていない。なんかゲームを作っていて、プレイする暇がなかったような気がするが、わからない。次のVol. 3『ピラミッドソーサリアン』はプレイしているのにね。この『ピラミッドソーサリアン』、凶悪という言葉がぴったりするシナリオ集だった。特に最後の『魔王ギルバレスの迷宮』なんかひどくて、

ようやくシナリオを解いて最後のデカキャラダー！とかいいながら戦闘にはいるとすぐ死ぬ、というパターンでこれには泣かされた。というよりも怒りさえ覚えたものである。

残りはブラザー工業から7集、計19本のシナリオ集が出ている。これにメガドライブ版の10本を加えて69本。もうすぐPCエンジン版も出る。

これらのうちMSX版に何本移植されるかは不明だが、とにかくMSXユーザーは広大な未開の大地を手に入れたようなものである。当分『ソーサリアン』で楽しめるのである。そうそう、『ミニミニソーサリアン』なんかが入っている『ソーサリアンユニティリティー』というのもあった。これは楽しいので、ぜひともMSX版でも出してほしいと思う。8月はMSXのお祭りにしたいと思うしだいである／よろしく／



ディスクマガジン・ファン

# DAMfan

最近の発売予定表を見るとコンパイルのソフトと後はエッチもの、ということがしばしば。MSXユーザーにとっては、コンパイルは神様といっても過言ではない。さて、今月の神様は……？



## DS#25

なんののかんのかんという、やっぱり世のなかの新作ゲームが少なくなってしまったのは、DSにとって痛いところである。なんといっても先取りゲームの対象が減ってしまったことだ。結局、ソフトを出しているのがコンパイルしかないとするれば、先取りもコンパイルになってしまふ。それはそれで悪いことではないんだけど、なんだか寂しいね。でも、そういつつも逆に、コンパイルのパワーには改めて驚かされてしまふ。

さて、いいわけでもうしわけ



春は遠くなり、初夏を感じる頃となりましたね

ないけど、今月はゴールデンウィークのために、やたらに原稿を書く時期が早い。そのため、DSの情報もどうしても未確定な部分が多く、全体にこざっぱりしてしてしまった。

そういっていても仕方ないので、今月の紹介を始めよう。まず、先月にひきつづき人気のカーバンクルが主人公の『カーバンクルワンダランド』。ほのぼのとしたふんいきをもったアクションゲームである。むかしゲームセンターではやったコナミの『プーヤン』を思い起こさせるゲームである。

つぎは『ルーンマスター 三国英傑伝』の遊べるもの。今月の106ページでも紹介しているけど、まえにDSであった『ルーンマスター』の三国志バージョン。例の英雄やら武将が登場して、サイコロの目に命をかけてつ

● 2DD × 2 MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月8日発売) ●コンパイル

き進むタイプのゲームだ。シミュレーション・アレルギーの人にも楽しめるところがミソだ。さらに、ちょっとエッチなパズルも入る。これも、おもしろそうである。

ほかに、カーバンクルの表紙の撮影中の風景や、編集部のようなビデオからデジタイズしたものも入る。これはあんまり

見なくてよろしい。はずかしいからね。

それと、忘れてはならないのが、『ノーザンクォーターズ』という連載RPG。前回よりマップもグラフィックも2倍になっているというから、おいに期待していい。前号を買わなかった人も遊べるので、ぜひ楽しんでほしい。

### コンパイル

#### オリジナルゲーム

#### カーバンクルワンダランド<sup>®</sup>

森の大きな木の下にやってきたカーバンクル。まず落ちてくるリンゴを集めなくてはならない。だけど毒きのこがジャマをする。それがすんだらリンゴを鳥さんに渡さなくては……とストーリーつきのアクションゲーム。



#### ルーンマスター三国英傑伝<sup>®</sup>

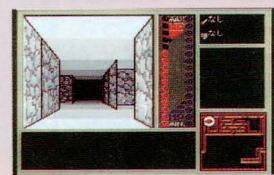
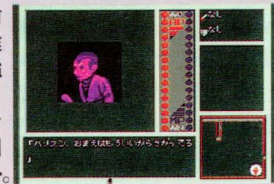
サイコロを使ったすごろくゲームにコンパイルらしい味つけをしたゲームだ。登場人物が三国志の英雄たちで、武将の引き抜きもあるなんておもしろい。それに吹雪や疫病まであるという。やるまえから興味がわいてくる。



### コンパイル

#### ノーザンクォーターズ～第1話後編～<sup>®</sup>

DSならではの連載RPG。前号で主人公のマーフィーと、途中で知り合ったハスリンは、強力な怪物に襲われて大ピンチ。今回は、そのつづき。ハスリンの大ボケが、またまた事件を引き起こさないといいのだが……。



### コンパイル



※マーク……デモ  
 Pマーク……遊べるもの

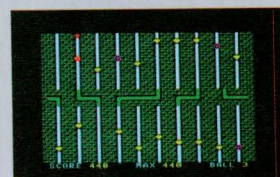
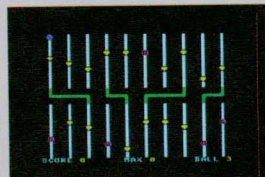
## ちょっとえっち/なコーナー 絵あわせパズルP

15パズルのやり方と同じ方法で、60のパーツを移動させながら絵を完成させる。クルクルと努力すれば、実写のちょっとエッチな女の子がニッコリほえんでくれる。そのためには努力と根性と忍耐が必要である。



## ブリッジ BRIDGEP

たてのパイプを移動しようとする玉を、まんなかにある緑のなかつぎのパイプを移動させて、連結するたてのパイプを変えていく。そして黄色のダイヤをすべて集めればクリア。面が進めばだいに条件がきびしくなる。



## ピンクソックス5

● 2DD × 2 MSX2/2+ 3,600円・発売中  
 ● ウェンディマガジン

いつもちょっぴり我々をじらすように発売日がずれる『ピンクソックス』だが、今回もほんのすこしずれちゃったかな。といっても、この本が出ている時点ではすでに発売になっているので関係ないけどね。

で、今回は先月で紹介できなかったものについてふれてみたいと思う。まず、連載AVGの『誰か…』。なかなかじらして進まないこのゲームは、どこか昼のメロドラマを思わせて、次が早く見たくてしまう。うーん気になるぞ。そして『恋のトライアスロン』はカードをそろえるだけの、ルールはいたって



● いつも活発な3人娘なんです!

かんたんゲーム。だが、なかなかそろうのに時間がかかる。ああでもない、こうでもないを集めているうちに、登場する女の子のバックストーリーが語られて、なかなか趣向の新しさを感じさせる。と以上、初夏の風を受けた美少女は、どこかいつもよりエッチだったのである。

## 恋の平均台P

今回は趣向を変えて、さやかか部屋でアイコンを使っておしゃべりしようというもの。アイコンで「これは?」と聞くと、「そこはすぐったい」なんて答える。まあ、そういうわけで、適当にさやかと遊んでしまえるというわけ。まったくウェンディさんたら♡ね。



## SFエロスアドベンチャー

## 誰か…P

まいが風呂場で自殺しようとした。そこに、私ことミハルがとおりがかり一命をとりとめたのだが、なぜ彼女はそんなことをしたのだろう。えぐい男ガルスコフが彼女に何かしたのだろうか。と考えつつも、自分の男としての体にいつ戻れるのか。今回も謎を残して……。



## アダルトティックタイム 恋のトライアスロンP

女の子の絵1枚と、その女の子に関するアイテムの絵が3枚で1組のカードを集めるゲーム。集め終わるとカードの子の♡場面が見られる。女の子は9人、カードの合計は36枚。すごろく式に進んで、止まった場所のカードをもらう。持ち札は4枚まで。交換して進む。





# いーしょーくー はまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

悲しい知らせ…。  
でもめげないの!

## 移植希望ゲーム BEST

| 順位 | 前回<br>順位 | ゲーム名         | メーカー名    | ※ | 票数  |
|----|----------|--------------|----------|---|-----|
| 1  | 1        | サイレントメビウス    | ガイナックス   | P | 111 |
| 2  | 3        | 大戦略Ⅲ'90      | システムソフト  | P | 64  |
| 3  | 2        | ダイナソア        | 日本ファルコム  | P | 63  |
| 4  | 4        | シムシティ        | イマジニア    | P | 52  |
| 5  | 6        | ファイナルファイト    | カプコン     | A | 50  |
| 5  | 8        | ドラゴンクエストⅢ    | エニックス    | G | 45  |
| 7  | 5        | ブライ下巻        | リバーヒルソフト | P | 44  |
| 8  | 6        | ポピュラス        | イマジニア    | P | 39  |
| 9  | 9        | 天地を喰らう       | カプコン     | A | 35  |
| 10 | 10       | 信長の野望・武将風雲録  | 光荣       | P | 24  |
| 11 | 12       | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア    | G | 23  |
| 12 | 18       | ドラゴンクエストⅣ    | エニックス    | G | 22  |
| 13 | 13       | グラディウスⅢ      | コナミ      | A | 20  |
| 14 | —        | パロディウスだ!     | コナミ      | A | 18  |
| 15 | 15       | A.Ⅲ.A列車で行こう  | アートディンク  | P | 17  |
| 16 | —        | 天と地と         | コナミ      | P | 16  |
| 17 | —        | アルシャーク       | ライトスタッフ  | P | 14  |
| 17 | 11       | ソーサリアン       | 日本ファルコム  | P | 14  |
| 19 | —        | ルーンワース2      | T&Eソフト   | P | 13  |
| 19 | —        | ロードモナーク      | 日本ファルコム  | P | 13  |

■4月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

ントメビウス』とは違ってこっちはプログラム本体の規模が問題になってくるな。32ビットの98でも重たいんだもんね。

中ぐらいのところはあまり変化はない。このへんはこのページの常連という感じである。『信長の野望』と『ソーサリアン』がそれぞれ移植版の発売が見えたので、もうここには書かなくてもいいのに! っていうてのかわからないのでしょうか?

今月のチャートを見ると実に心が痛むのである。これはこのページの次段以降を見ていただければわかっていただけると思うが。とにかく、先月の接戦状態とは違って、『サイレントメビウス』がダントツのトップで111票なのである。

ま、これについては後で書くことにしよう。お次は先月の3位からまたしてもアップした『大戦略Ⅲ'90』である。うーむ、これはすごいなー。でも『サイレ

新入りも多くなっている。『ロードモナーク』と『ルーンワース2』である。さすが老舗である。とにかく新作が出るに必ずここに顔を出すようになっていく。『ロードモナーク』はまったくの新作だけど、『ルーンワース2』は前作がMSXで出ているにも関わらずいまのところMSX版の報告は来っていない。なんだか、『ブライ下巻』みたいなノリになってきたと思わない? なんとなく尻切れトンボのような気がして気持ちわるいと思うけど。

## えー、本当っすか?

「MSXユーザーの皆様へ  
パソコンゲーム『サイレントメビウス』(開発ガイナックス・販売ゼネラルプロダクツ)に関して、MSX関係各誌に移植の情報が様々な形で出ております。しかしながら『サイレントメビウス』は開発当初から、16ビット機で対象としており8ビット機への移植は考慮に入れておりませんでした。

ただ、発売後MSX・88など8ビット機への移植希望が殺到し、当社といたしましても皆様のご希望を無視することはできませんので、8ビット機への移植を考えてみました。

ただし、先ほどの理由から、そのままでは、ゲームの形を保ったままで8ビット器に移植することはできません。そのため、8ビット機に合わせて移植する



香津美「妖魔の仕業かしら」

◎問題の『サイレントメビウス』。ガイナックスからの移植はない、ということがここではっきりしてしまっただ、『ソーサリアン』の例もあることではあるし、まだ抜け道を模索中だ

※画面はPC98版。





方法をいろいろ考えてみたのですが、皆様に『ガイナックスのゲーム』として十分に満足して戴けるものを生み出すことは出来ませんでした。

その結果『サイレントメビウス』は、8ビット機への移植は断念せざるを得ないという結論に達したのです。

こういった経過がございましてユーザーのみなさまには誠に残念ですが、今後『サイレントメビウス』をMSXに移植する予定はございません。事情をご理解戴き、悪しからずご了承くださいますようお願い致します。」

以上、ガイナックスから編集部突然送りつけられたファックスである。途中、「8ビット機」と「8ビット器」とか、「皆様」と「みなさま」、「できません」と「出来ません」というような表記の不統一があったので普通は統一したりするのであるが、この場合はファックスの原文のまま、ただ字詰めだけを本文に合うように変えて掲載した。

読んでいて、非観的な言葉をこうも並べられては、ちょっと閉口してしまう。

今月の記事はここまでにした気分である。なんだかなー、という気分なのである。

## 恐怖のこれでもか攻撃現る!

ガイナックスのファックスは読んでいて気分のよくなるものではない。人間よくないことを書くときはどうしても文章がおかしくなってしまうものである。ここから学べることはそれくらいである。

読んでいて気分のよくなるものもまだあった。読者からのお便りで、これでもか、という感じでいろいろ書いたあげく「いいですか、これからは、turboR専用じゃなきゃやっていけない時代なんだよ! まったく、本当にばかなことしてくれたもんだ。これでMSXも終わりか……。現実をあまくみるんじゃねえ! パカ!!」だって。

名前は知らないけど、あなたは88版、つまりオリジナル版の『ソーサリアン』を見たことがあるのでしょうか。もしかして98版との比較だけでこんなこと書いているんじゃないか、と思わざるを得ません。88版の『ソーサリアン』のプロトタイプから見ている人間としてMSX版のクオリティは十分なものを持っていると思う。

無責任なことをいって自分だけいい気になっているところな

んか某雑誌で好きかってなこと書いてる落語家を思い出してしまった。自分1人でそんなこと考えているんならいいけど、そんなことで変な評判立てたりしないでほしい。みんなの力でここまでやってきたんだから。なんとしてもこのプロジェクトは成功させたいと思っているのだ。でも、いいこと(?)も書いてある。「イースⅢ」や「サークⅡ」に続く「ゲームとして成り立たないゲーム」だって。「サークⅡ」と同じくらいなら十分じゃないですか。もう、本当にこういう文章送ってほしくない。そんなふうには否定的にしかものを見られないのならそれでもいいけど、こういう場に参加しないでいただきたい。

「シムシティ」がファミコンに移植された。同じ8ビット機なので、これはMSXにも可能なんじゃないですか? というもの。そうなんです。ファミコンで出るんだよね。普通のファミコン版とスーパーファミ版が。でもって、MSXでもできるはずだ、ということでもなやら小さな動きが出ているのも事実ではある。詳細を待て!

## パロディウスだ!



●もとはMSX版だったものが、移植されてアーケード版になった。とてもめずらしいケース

## 天と地と



●映画の同タイトルを基にしたシミュレーションゲーム化した。コナミの人間ゲーム

## アルシャーク



●ライトスタッフの女性に、人気、話題ともに抜群の大作RPGゲーム

## ルーンワース2



●前作の「ルーンワース」がMSXでも発売されたんだから、ぜひ、2も発売し!!

## ロードモナーク



●日本ファルコム10周年記念作品。シミュレーションゲームぶうの、今までにないゲーム





FAN NEWS

# ルーンマスター三国英傑伝

DSでおなじみのスゴロクゲーム、ルーンマスターシリーズの第3作目が登場。舞台はなんと三国志!

コンパイル

☎082-263-6165

5月24日発売予定

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | DS × 3  |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 6,800円  |

## RPG風スゴロクゲーム、運命はさいころがにぎる

今回もまえの「ルーンマスター」と基本システムは同じ。画面に表示されるサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めるスゴロクゲームになっている。

フィールドはRPG風なマップになっていて、途中にはさまざまなイベントが配置してあり、

1回休み、などおなじみのものから、戦闘、クエストの依頼といったRPG的なものもある。これまでとの大きな違いは、三国志を題材としている点で、シナリオは、「黄巾の乱」「蜀建国」「三国の時代」の3つが用意されている。もちろん、各シナリオ

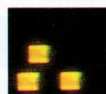
にはそれぞれ異なった目的があるし、選べる4人の英雄も違ってくるので自分の好きなシナリオでプレイできるぞ。

ルーンマスターシリーズは駒であるキャラクタがパラメータをもち、

## ゲームをもりあげるアイテムたち

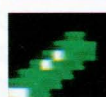
アイテムのほとんどは、村の道具屋に売っている。アイテムは単に体力を回復するものや、移動に便利なもの、プレイヤーのパラメータの上限を上げるものなどさまざまなものがあるが、なんといってもこのゲームの醍

醐味は、対戦相手の足をひっぱるアイテムだろう。プレイヤー間のかけひきを盛り上げるアイテムとして、孫呉の書、密書などがある。これらのアイテムは、対戦相手がいちばん嫌がるときに使うと効果てきめん。



### 金仙丹

④兵力(H P)を100回復、および病毒などからの状態回復



### 密書

④指定した対戦プレイヤーの武将を6分の1の確率で引き抜く



### 早馬

④サイコロを2個いっぺんにふって出た目を合計した数だけ進める



### 孫呉の書

④指定した対戦プレイヤーに出た目の5倍のダメージをあたえる



④これがふだんの画面。左上がサイコロを振る番の人。中央がマップ。右がモンスターのサブ画面。下段が全員のHPなどなど

成長していくのが特長だったけど、今回は武将登用で成長していく。在野武将を登用するとき、プレイヤーの魅力によって、登

用できるかどうか違ってくるから、常に英雄としての行動を忘れないで行動しておく必要があるぞ。

## 登場武将は各シナリオごと64名。登用、引き抜きもあり

今回の成長システムは、武将の登用によって行われている。在野武将は各シナリオごとに64人いて、マップ移動時に浪人と出会ったときに登用する。または他のプレイヤーから引き抜くこともできる。しかし、プレイヤーに設定されている、人徳、知力、武力、名声の4つのパラメータとの相性によって、その武将が味方になるかどうかが変わってくるので、常に英雄としての行動に気を使わなくてはならないというわけだ。

引き抜きは密書によって行われる。他の3人の足をいかに効率よくひっぱるかがゲームのポイントなので、相手がいちばんダメージをうけているときに行動と効果的だろう。

## シナリオ1で選べる4人の英雄



④いかに主人公に比べ平均的に他の3人



④いかにプレイヤーのM Pがじゃつかに高い



④穏やかな顔立ち、しかし攻撃力はいちばん高い



④目がかわいいう、他の3人よりリッチだ

シナリオ1で選べる英雄は、三国志のなかでももっとも有名な4人だ。それぞれの特徴をふまえた上で自分のプレイヤーを選ぼう!

## 登用・引き抜ける武将たち

途中で出会う浪人を登用するときには、プレイヤーの各パラメータが成否に関係する。他人の武将を密書によって引き抜くのは、金がかかるが確率の問題なので、どんどんやったほうがいい。右で紹介しているのはシナリオ1の一部の武将たちである。

### 浪人→登用



### 他人の武将→引き抜き





## すごろくならではの飽きさせない数々のイベント

マップ上にはさまざまなイベントが配置(仕掛けられてるといべきか?)されている。これらは、1回休みや、パラメータの回復、ある特定のサイコロの目を出さないと先に進めない



(これがつらい／)などいろいろある。自分がつまずいてるときに、相手に「お先に～」といわんばかりに、すいすい行かれたときのくやしさは、まさにスゴロクならではのものだ。



仙人

③2回休みになるが、代わりに人徳が上がる



④ 熟した実を食べれば体力回復。青い実は一回休み



みかどからの勅書 名声  
が上がる



⑤ 移動ごとに兵力(HP)が減っていつてしまう

**もちろんRPG風の戦闘もあるぞ！**

マップ上を移動していると、ある決まった場所で、戦闘画面に突入する。戦闘で闘うを選択するとサイコロの出た目+A.T値を敵に与えられる。妖術はサイコロの出た目で倍加されるので戦いを優位に進められるが、MPが消費されるので、多用はできない。妖術は、ここぞというときに使おう。もちろん、不利だと思ったら、早めに逃げることも大切だ。ここで妖術を紹介しよう。



④大将の号令で気合いもはいる。戦闘が始まる！

- 縮地法しゆくちほう＝出た目の2倍進む
- 七星念法しちせいねんほう＝HPを50回復
- 八門遁甲陣はちもんとうんじん＝戦闘中、防御力を1あげる



❶ここぞというときに妖術を使う。どうせなら効果の大きい妖術を使い無駄使いはさけよう

- 風刃の術 = 10 (サイコロ1個をふって出た目。以下も同様) のダメージを与える
- 火殺の術 = 20 のダメージ



⑤「当然ですよ」とア  
もいいたげな表情



何やら苦しいな表情  
死んでしまった

- 水竜波<sup>すいりゅうは</sup> = 3Dのダメージ
- 地雷<sup>じらい</sup> = 4Dのダメージ
- 爆火殺<sup>ばつかさつ</sup> = 5Dのダメージ

## 旅に疲れたら、村によろう

プレイヤーが、武器の購入や  
道具などの補充をしたいときは  
村によるといい。

また、HPやMPの回復もできるが、元気満々でそれほどの用がないときは通過したほうがいい。なにしろ先を急ぐのだから。

ら。もし金に余裕があって、他のプレイヤーよりも進んでいるのなら、競<sup>けん</sup>争<sup>そう</sup>をしてみるのもいい。ただし、財テクにはあまりすすめられない。熱くなって(ハマって)余計お金をすってしまいかもしれないからだ。



④先に安い武器を買うか、  
遅くして後で高い武器を買うか。



●体ナ回復のアイテムくらゐ  
持ってたほうがいい



④広場で兵力(H P)の補給ができる



👉競馬ならぬ競猿。敬遠するのも手だ



④村人の依頼は、トフの退治や堤防造りた

村人からとうとうに依頼される願いは、めんどうでも聞いてやるのが大切だ。村人からの依頼をはたすと、名声や人徳がアップするので、武将登用のときに、影響してくる。頼まれたらいやだとはいえないところが英雄のつらいところだ。

## シナリオ2と3だってあるぞ！

さて今回はシナリオ1しか紹介できなかったが、ここでかたんに残りの2つのシナリオを紹介しよう。

シナリオ②「蜀<sup>しやく</sup>建国」で選べ  
る英雄の劉備、曹操、張魯<sup>ちやうろ せんけん</sup>、孫権<sup>けん</sup>  
が、蜀を我がものにせんと、権  
謀術<sup>ぼうじゆつ</sup>数をめぐる。

シナリオ3「三国の時代」では、  
司馬懿<sup>しりょう</sup>仲達<sup>ちゅうたつ</sup>が守る魏国<sup>しうこく</sup>を、諸葛<sup>しよかつ</sup>  
亮<sup>りやう</sup>、孫権<sup>そんけん</sup>、孟獲<sup>もうかく</sup>、雍闓<sup>ようかい</sup>が覇権を  
争うぞ！



関羽、張飛か？





FAN NEWS

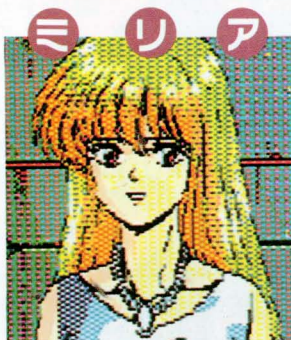
# レイ・ガン

フィールドタイプRPG+美少女という最強のコンビがこのソフト。おいすぎるわあー！

エルフ  
03-5386-9022  
発売中

|       |         |
|-------|---------|
| 媒体    | MSX2/2+ |
| 対応機種  | MSX2/2+ |
| VRAM  | 128K    |
| セーブ機能 | ディスク    |
| 価格    | 6,800円  |

## さらわれた恋人をさがしに行くのだっ！



ステロイドというロボットに恋人のミリアをさらわれてしまった主人公ジョージ。彼女を助けるため彼は町はすれで見つけた壊れたステロイドを修理してそれに乗りこみ、6つの世界を



冒険するというフィールドタイプのRPGがこの『レイ・ガン』だ。

冒険の途中にはなぜか女の子が捕らえられていて、彼女たちを助けることでアドバイスをもらったり、ステロイドをレベルアップさせてもらったりする。なかには敵となってジョージに挑んでくる女の子もいるぞ。はやくミリアを助けなきゃ！

女の子がいるぜ！  
メインのゲーム画面



ジョージの乗るステロイド



とにかく、ミリアを助けるためには戦うしかない！ 戦闘はドラクエタイプのコマンド選択方式でかんたんだ。ジョージの乗るステロイドは弱いから、回復の泉などのアイテムを駆使しながら戦うこと

バトルもあるのだ!!  
(つらい)



になるが、序盤はつらい。女の子に出会って特殊能力を強化してもらうまでは2匹以上のステロイドと出会ってしまったら戦わないように。運を天に任せて逃げる！あと、マニュアルにも書いてあるように、セーブはしっかりとしておこう。セーブは3か所までだ。

## 出てくる出てくる！ 女の子だらけじゃん！

やっぱりこれでしょう。女の子のは・だ・か。これでもかこれでもかというくらい、セクシー生ツバゴクンもののおねーさま方がキミのノーミソを直撃してくれることだろう。これから、もう鼻血が出るやつ/上向け上を/ ピュピュー/

サトミちゃん。でーっ！  
む、胸がプルプル！



ミホちゃん、なにをそんなにびっくりしてるの？

ヨーコちゃん。おみごと！ すっぱらしいプロポーションさーますねえ。クサリにつながれている姿がなんとも……



ムーンちゃん、破れた服が、そそるなあ



シェリーちゃんはものすごいあわてん坊、べつにこまでしなくても……でもいいなあ



カーナちゃん、水もしたるいいお・ん・な・の・こ・だ



ユリアちゃん、わなわなになわなわ……ミリアまたくいこんでますすな

アリスちゃん、うつつらすけるコスチュームがこりやまたいるっばい……



サキちゃん。そんな目でみつめられるといや、ははっ、まいっちゃうよなあ



# On Sale

## 発売中のNewソフトを再チェック

今月は集計期間が短かったせいもあり、発売されたソフトはちょっと少なめ。でも、光栄、コンパイル、フェアリーテールといった大御所が勢ぞろいなのであ～。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

(対応機種種の記号の意味) 無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。☐はMSX-MUSICに対応したソフト。



## 3月16日から4月9日 までに発売されたソフト

- 3月20日 X・na (D) / フェアリーテール / 6,800円☐  
 26日 ビーチアップ総集編 (D) / もものきはうす / 6,800円☐  
 28日 提督の決断 (R) / 光栄 / 14,800円☐  
 提督の決断 (R : サウンドウェアつき) / 光栄 / 17,200円☐  
 4月9日 ディスクステーション#24 (D) / コンパイル / 1,940円☐



フェアリーテール「X・na」  
●美少女ファンおまかせのソフト



オマケがついた、もものきはうす「ビーチアップ総集編」



光栄「提督の決断」  
●今回はROM版のみの発売のソフト



サクラの木の下で「コンパイル」  
●ディスクステーション#24



## J&P 渋谷店 売り上げベスト10

上の期間中発売になったソフトから、「ビーチアップ総集編」「提督の決断」「DS」の3本がランクイン。1位の「提督～」は、SLGファン待ちかねの作品。6位の「レイ・ガン」は今月のNEWS

でも紹介している美少女RPG。初登場6位は美少女ものとしては立派。「ファンタジーIV」と「FRAY」の2本は、いちど圏外へ落ちたがまたまた再浮上してきた。

| ※ | 順位 | 前回順位 | ソフト名          | ソフトハウス名  |
|---|----|------|---------------|----------|
| ノ | 1  | —    | 提督の決断         | 光栄       |
| ノ | 2  | —    | ディスクステーション#24 | コンパイル    |
| ノ | 3  | —    | ビーチアップ総集編     | もものきはうす  |
| ノ | 4  | 9    | ランスII         | アリスソフト   |
| ノ | 5  | 5    | エメラルド・ドラゴン    | グローディア   |
| ノ | 6  | —    | レイ・ガン         | エルフ      |
| ノ | 7  | —    | ファンタジーIV      | スタークラフト  |
| ノ | 8  | 3    | ドラゴン・ナイトII    | エルフ      |
| ノ | 9  | —    | FRAY          | マイクロキャビン |
| ノ | 10 | —    | 星の砂物語         | ディー・オー   |

●まだまだ売れている9位の「FRAY」。ほんとうに  
●思の長いソフトだ



## ユーザーの主張

### 今月の『思い出のゲームあれこれ』

今月のお題は「思い出のゲームあれこれ」。どんなにおもしろいガキがくるだろうかと、ワクワクして待ってたんだけど、とどいたハガキは実に少なかった。そこで今月は、編集部ของเกมごぞう「まんぼう」に思い出のゲームを選んでもらった。まんぼう、という名前からしてもわかるように、この男は人のコナミファン。まあ、ランキングがコナミのゲーム一色になることも、最初から予想はしていたけど、見事なまでに予感的中した。それだけコナミのゲームがすばらしい証拠かな、これは。

では、このへんで読者のハガキをひとつばかり紹介しよう。

「私がいちばん思い出に残っているのは「ハイドライドIII」です。ハーベルの塔の179階に雲の石があると教える

れたのにもかかわらず、197階を1週間もさがしまわっていたという、くやしい思い出があるゲームなのです」(宮城県・森一弘くん)。

しっかり教えられたにもかかわらず、ちょっとした勘違いというか思い違いのために、ひどい目にあったという手紙でした。森くん、これからは気をつけるようにね。

というわけで、今月はこのへんでおしまい。来月号はというと「もしもボクのMSXが〇〇だったら……」がテーマだ。「もしも、こうだったらうれしい」とか「こうだったら悲しい」とか「こうだったら楽しい」とか、なんでもけっこう。おもしろいガキにはテレカをあげるぞ。締め切りは5月末日(必着)。発表は8月号のこのコーナーで。では、また来月～!!

## Mファン編集部「まんぼう」の思い出のゲーム



④コナミならではのハイテクがぎっしりつまっているのがこのグラ2だ

- 1 グラディウス2
- 2 スペースマンボウ
- 3 ソリッドスネーク
- 4 F-1スピリット
- 5 ネメシス
- 6 パロディウス
- 7 けっきょく南極大冒険
- 8 コナミのゲームコレクション番外編
- 9 スナッチャー
- 10 メタルギア

なぜかよくわからないが(無責任なやつ)コナミだけになってしまった。コナミのゲームには、「MSXだからこそここまでやる」というスピリットが感じられて、新作が出るたびに今度はどんな仕掛けがしてあるのだろうかという期待に胸をふくらませたものだ。

『グラディウス2』はその最たるもので、音源チップSCCや充実したパワーアップ、派手な仕掛けにみちあふれたステージ構成など、そののちに出たグラディウスシリーズに大きな影響をあたえた。だから1位なわけ。  
ほかに注目するとしたら「ネメシス」かな。これは「スナッチャー」についていたサウンドカートリッジを併用することですばらしいBGMを聞かせてくれる。FM音源にない透明度の高い音色はスカシっていて好みだ。

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「6月号ユーザーの主張」係

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(4月15日調べ)



# COMING

カミング スーン

新作ソフトを先取り

毎年この時期はゴールデンウィーク進行のため編集部はパニックにおちいる。この原稿を書いているのは入稿の締めめの2日前。カゼと締め切りの板ばさみでキューキューなのだ。まあ、そんなこんなで、今月も新作情報をおとどけするぞい。

## ドラゴンクイズ

### ■コンパイル

☎082-263-6165

■6月発売予定

|      |         |
|------|---------|
| 媒体   | MSX2/2+ |
| 対応機種 | MSX2/2+ |
| VRAM | 128K    |
| ジャンル | クイズ     |
| 価 値  | 6,800円  |

地球上のどこかにクイズ王国という不思議な国があります。そのクイズ王国の王子は誕生日に送られたドラゴンと遊んでばかり、幼なじみの女の子はかまってもらえませんでした。やきもちを焼いた女の子はドラゴンを連れて家出をしてしまいました。王子はあせって、1人と1匹をさがす旅に出るのです。

こんなストーリーのRPGライクなクイズゲームが、病気な

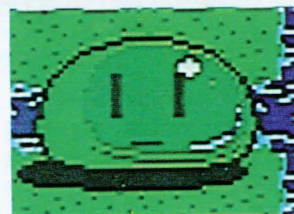


これがフィールド画面。フィールドの中央で赤いマントをたなびかせているのが主人公、さすが王だ。



旅を続けていくと、用事を頼んでくる人がいる。それにしても王子に距離感を頼むとは……

くらい元気なコンパイルから発売される。なにがRPGライクかというと、フィールドを歩きまわったり、敵と遭遇して戦ったり、イベントをこなしたり……、もうほとんどRPG。一方、クイズのほうは敵の攻撃として参加する。クイズに正解すると敵は逃げ出して、お金が手に入る。お金は、道具屋や宿屋などで使えるのだ。答えを間違えると、ハートマークのライフが減っていき全部なくなるとゲームオーバー。ふつうは4択の問題を3択や2択に減らしてしまうアイテムなんかも用意されていて、なかなか楽しい。また、



敵キャラがけっこうカワイイのだ

ゲームはステージごとに進んで行くようになっていて、各ステージに用意されているイベントをクリアしていくとステージクリアとなる仕組みだ。ステージ数は全部で8、敵の出題する問題数はなんと2000問 / 正解率も表示されるので、友達と頭のよさを競えるのもうれしい?



# 野球道Ⅱ 選手データブック'91

■日本クリエイト(タケルでのみ販売)  
■☎052-824-2493(タケル事務局)  
■5月中旬発売予定

|                |            |
|----------------|------------|
| 媒体             | MSX2/2+    |
| 対応機種           | MSX2/2+    |
| VRAM           | 128K       |
| ジャンル           | データディスク    |
| 価格             | 2,500円(税込) |
| 『野球道Ⅱ』本体ソフトが必要 |            |

昨年11月に発売された『野球道Ⅱ』に91年度版の選手データが発売になる。今回のデータには新人、新外人選手(元木や寺前、内之倉、デラクルーズなど)が新たに加えられ、活躍が期待されている選手や大器晩成型の選手などを育成していく楽しみが増えた。さらに、昨年活躍した選手(野茂や石井、塩崎、与田、佐々岡など)には2年目のジंकスを打ち破ることができる

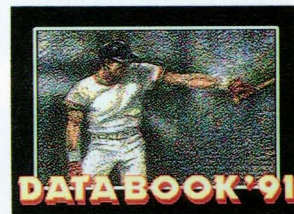


◆開戦でいきなり2本のホームランを打った清原みたいなヒーローがチームにいると監督としては安心なんだけど……

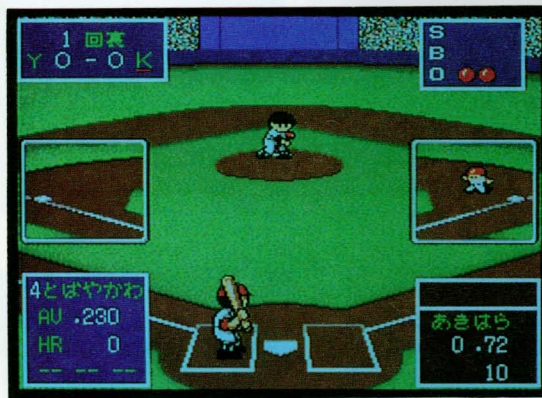
かどうかということも興味シンシン。また、今回は12球団を投手力、打力、長打力、機動力、守備力、の5つの項目にわけて総合戦力を考慮し、巨人は投手力、打力、長打力がもうひとつとか、阪神は投打ともにダメだなど、昨シーズンやオープン戦の結果から見える91年度のチーム特性を表現している。

なんとといっても、実際のペナントレースを横目で見ながら、自分の好きなチームを育てていくのはやめられない。自分の好きなチームがテレビでボロボロに負けていくのを見ながら、「オ

レが監督だったらこうするのにノ」とか叫んだことが阪神ファンならずともあるはずだ。このデータブックさえあれば、自分の好きなようにチームを育てられるのだから、こんなにしあわせなことはない。まさに野球ファン至福の1本といえよう。



◆『選手データブック'91』のタイトル画面



◆昨年はケガで泣いたあきらは、今年も開幕投手だったけど、調整不足で29で降板。もともとは中日だったけど……さて、キミのデイスブレイではどんなドラマが起こるだろうか?

## 追跡 開発中ゲーム情報

今月はスペースが少ないので短めにドンドンいこう。①ライトスタッフ「アルシャーク」/RPG。「今年はキツイけど必ず出しますから、楽しみにしてください」

という力強いおこぼをもらった。②グローディア「ヴェインドリーム」/エメドラをベースにしたRPGで、趣向をこらしたイベントや新システムの戦闘シーンなんか

が見所。発売日はまだ未定だけど、開発を開始した模様。③光栄「伊忍道(いにんどう)・打倒信長」/SLGとRPGが合体したようなゲームです。戦国時代が舞台になっていて、主人公は忍者。6月下旬にまずPC-88版が出て、MSX版は……発売日はまだ未定です」と光栄の高津さん。④フェアリーテール「フェアリーテール海賊

版」(タケルでのみ販売)/フェアリーテール5大ヒット作の美少女が総出演するAVG。美少女ソフト版「書きおろしストーリーつき珍プレー好プレー番組」だそうだ。発売は5月中旬。⑤アリスソフト「闘神都市」/美少女ソフトファンのあいだで話題沸騰のこのゲーム。移植はほぼ決定というから楽しみにしていきたい。



◆ライトスタッフのSF-RPG「アルシャーク」  
※画面写真はPC-98版のもので



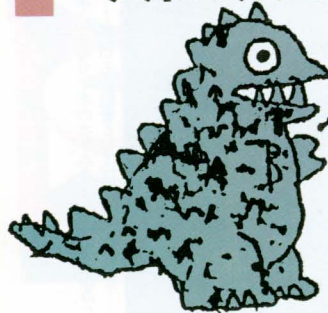
◆グローディアの「ヴェインドリーム」  
※画面写真はPC-88版のもので



◆アリスソフトの「闘神都市」  
※画面写真はPC-98版のもので



## ソフトハウスの



ウチにも  
いわせて  
ください

小さいス  
ペースな  
がらソ  
フトハ  
ウスの  
近況や  
新作情  
報がわ  
かるこ  
の

コーナー。今月は4段ブチ抜き  
のコナミをふくむ11社の登場だ。  
あっと、おどろくようなことが  
載ってるかもよ〜んよ〜ん。

## ウルフチーム

くしゅんっ、ズルズルう〜う  
……。花粉症の私は毎年のこ  
とながら春先は地獄なのだ。  
さらに今年はずいぶん、花  
見の場所取りに一夜上野公  
園で過ごしたときにクツは盗  
まれるし、雨は降ってくるし  
……。誰か私にラックポイン  
トを分けてくれ〜! (柴田)

## エ ル フ

最近では寒かったり、急に暖か  
くなったり、変な気候ですね。  
みなさま、体の調子はいかが  
でしょうか? さて、この本  
が発売しているところには「レ  
イ・ガン」が発売されていま  
す。まだ購入していないかた  
は、すぐにショップに走りま  
しょう!! (び)

## グローディア

私たちは、ただいま新作RPG  
「ヴェイヴドリーム」の製  
作に昼も夜もない状態です。  
もちろんMSX2への移植も  
進行中。MSX2というのは  
異色のマシンですから、移植  
するにしても、そのよい面を  
もっともっと出していきたい  
と思います。(藪田淳史)

## 光 栄

ムムッ、どこからか尺八の音  
が聞こえてきた。オッ、鼓の  
音まで……。というわけで「信  
長の野望・武将風雲録」がいよ  
いよ今月下旬に発売になりま  
す。新要素・文化と技術を新  
たに導入した信長シリーズの  
決定版!! みなさんぜひプレ  
イしてください。(高)

## コンパイル

DS #25は、待望のRPGの  
先取りにカーバンクルワンダ  
ランドを収録し、5月10日  
発売。「三国志」を題材に、サ  
イコロが画面せましくかけめ  
ぐる、すごろくRPGの最高  
峰「ルーンマスター 三国英傑  
伝」が5月24日発売じゃ。  
(まいてCD買って「田中)

## T&Eソフト

入学や入社などであわただし  
いなか、新しい世界に入っ  
たかたも多いと思いますが、読  
者のみなさんはもう、その新  
しい生活に慣れましたか?  
私もこれが初仕事。お互いが  
んばっていきましょう。これ  
からもT&Eソフトをよろし  
くお願いします。(さとう)

## 日本クリエイト

野球シミュレーションならお  
まかせの日本クリエイトです。  
PC-98、88、MSX2の3機  
種で好評発売中の「野球道  
II」用に、最新の91年度選手  
データを収録した「データブ  
ック'91」が5月中旬に2500  
円で発売されますのでよろし  
く!! (オスキデスナー松本)

## ファミリーソフト

5月に入り、新しい学校、学  
級にも、だいたい慣れてきたん  
ではないかな。かくいう私も、  
やっと、1/4人前ぐらいの  
仕事がこなせるようになりました。  
やさしい(?)先輩たち  
に囲まれて、朱に混じれば  
真っ赤っか、となってきました。  
あ〜あ。(SBY)

## ボーステック

『銀河英雄伝説II』のグレード  
アップ版「DX kit」が6月14  
日に発売になります。シナリ  
オは7本。難易度もついた拡張  
ルールでプレイできます。  
新提督も登場し、好みの惑星  
に各提督を自由に配備できま  
す。曲のボレロも復活して、  
内容は◎。(八巻)

## ものきはうす

ピーチがなくなったのに、ま  
だ超大忙し! それというの  
も現在ものきはうす初のオリ  
ジナルソフト「はいばナ  
ースアカデミー」を力入れま  
くって作ってるからです。キ  
ャラデザは美少女マンガ家の  
MON-MON先生に頼んで  
あるの。(柴 一美)

## コ ナ ミ

最近ごぶさたのコナミより、  
みんなに耳よりなニュースを  
ひとつ。先月号のこのコー  
ナーを読んだ人は知っている  
と思うけど、あのシューティ  
ングゲームの傑作、「パロディ  
ウス」が再販されたのである。  
このゲームは、タイトルからも  
わかるようにグラディウスの

## ◆追跡『パロディウス』再販情報

パロディゲーム。どこのショ  
ップへ行っても売り切れで入  
手困難な状態(なんとMファ  
ン編集部にもないのだ!)が  
つづいていただけに、ホント  
うれしい情報なのだ。  
「今回は約2,000本つくしま  
した。4月23日より全国のシ  
ョップで販売されてますので、

みなさんこの機会にぜひ手に  
いれることをオススメしま  
す」とはコナミさんのおこと  
ば。な、なんとすでに店頭に  
ならんでいるではないか。こ  
れを読んでいるキミ、今すぐ  
5,800円プラス消費税分のお金  
を握りしめショップへ急げ!  
このチャンスを逃すな!!



↑「パロディウス」。MSX1対応のメガROMゲームだ



ひとめで  
わかる!



# MSX 新作 発売 予定 表



この情報は  
**4月18日**  
現在のものです!

記号の意味→無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。☐のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。  
なお、とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

| 発売予定日 | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格                            |
|-------|------------------------------------------------|
| 5月    | 10日 ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円☐             |
|       | 15日 DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円               |
|       | 15日 DPS SG data2(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円       |
|       | 中旬 野球道II選手データブック91(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/2,500円☐ |
|       | 中旬 フェアリーテール海賊版(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円     |
|       | 中旬 ナイスミディバックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツ/47,500円       |
|       | 中旬 ナイスミディバックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツ/88,900円       |
|       | 23日 信長の野望・武将風雲録(R)/光荣/11,800円☐                 |
|       | 23日 信長の野望・武将風雲録(R:サウンドウェアつき)/光荣/14,200円☐       |
|       | 24日 ポニーテールソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)        |
|       | 24日 ルーンマスター 三国英傑伝(D)/コンパイル/6,800円☐             |
|       | 30日 信長の野望・武将風雲録(D)/光荣/9,800円☐                  |
|       | 30日 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光荣/12,200円☐       |
| 6月    | 下旬 ★ViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円          |
|       | 下旬 エストランド物語(D:タケルでのみ販売)/MEDO/6,800円            |
| 6月    | 8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定                     |
|       | 10日 ディスクステーション#26(D)/コンパイル/1,940円☐             |
|       | 上旬 スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定                         |
|       | 上旬 カクテルソフト増刊号(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円      |
|       | 14日 銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4,800円☐          |
|       | 下旬 ピンクソックス6(D)/ウェンディマガジン/3,600円☐               |
|       | 下旬 ●MSXプログラムセレクション(本+D)/徳間書店/価格未定              |
|       | ? ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/価格未定☐                       |
| 7月    | 8日 MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定                     |
|       | 上旬 ディスクステーション#27(D)/コンパイル/1,940円☐              |
|       | 26日 はいばあナースアカデミー(D)/もものきはうす/6,800円☐            |

| 発売予定日      | タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格                             |
|------------|-------------------------------------------------|
| 7月         | ? ナイスミディバックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/80,000円         |
|            | ? シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定☐                   |
|            | ? フォクシー2(D)/エルフ/7,800円                          |
| 8月以降と発売日未定 | 火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定                       |
|            | ●エアホッケー(仮称)(D) アスキー/価格未定 *                      |
|            | ●シューティングコレクション(仮称)(D)/アスキー/価格未定                 |
|            | 斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定☐                         |
|            | ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定☐                        |
|            | 伊忍道・打倒信長(R)/光荣/価格未定☐                            |
|            | 伊忍道・打倒信長(D)/光荣/価格未定☐                            |
|            | 麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定☐                       |
|            | 夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円                           |
|            | 天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円                    |
|            | 倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定                       |
|            | ●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本テクスタ/7,800円            |
|            | 毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円☐                       |
|            | ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定                          |
|            | キャル(D)/バーディーソフト/6,800円                          |
|            | ビースト(D)/バーディーソフト/7,800円                         |
|            | ソーサリアン(D)/ブラザー工業/価格未定☐                          |
|            | 無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円              |
|            | エフェラ アンド ジリオリ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定 |
|            | ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円                       |
|            | サーク ガセルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円☐                   |
|            | 3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定                      |
|            | エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定                       |
|            | 囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円            |
|            | アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円☐                       |

※「エアホッケー」はMSX-GUN(光線銃)対応

※「ナイスミディバックMIDIRA(ミディラ)」はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。  
AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはKC-10相当のモジュール(カワイ)、CセットはCM-32L(ローランド)の音源がそれぞれセットになる。

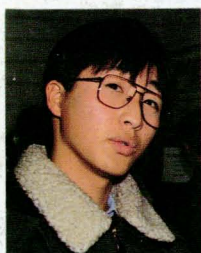


## 21世紀都市の息づかい

3月27日、仙台のMSXフェスティバルで

古来、日本の首都は東へ北へと進んでいく傾向にある。弥生時代には、どうも日本の中心は九州にあったようだし、出雲勢力を取りこみつつ、奈良に到着し、京都で栄えた。その後、実質的に鎌倉に移り、京都への揺りもどしや戦国時代を経て、以来、約400年ものあいだ江戸、つまり東京に首都機能がいきなりつづけている。

この2、3年、遷都論が本気で語られはじめているが、仙台は、上記の歴史的勢いもあって、次世代首都の最有力候補である。Mファン編集部を抱えるTIM(ティムと読んでもらおうとしたが恥ずかしがってだれもそう読んでくれない、徳間書店インターメディアの正式略称)も、仙台CCという最先端の制作分室を持つ(5月号のFFBで「ファミマガの分室」といわれたところ。ホントはもっといろいろある)。CCはカントリークラブではなくて、え



てきとうに3人に声をかけてみた。4月から高2の庄本達彦くん。WSXを買って1年目、英単語ソフトをBA S I Cで自作して活用している。



高2になる榎村達彦くん。たぶんXVユーザーの阿部啓輔くん。エメドラやスペマンを愛用しつつ、ファンタムの打ちこみも最近ではネイティガの悪魔に感動した。4月から中3



「JUMPERの挑戦」の記録争いに身を乗り出す仙台の男子中高生

ーとなんだっけ。まあ、それはともかく、長い長い長いマクラだったが、今日は仙台に行った。

主目的は、仙台を皮切りに始まった恒例MSXフェスティバルの仙台における熱気の観察。副目的は、仙台CCでがんばる元副編少年Sと遊ぼうという魂胆。

遊びの話はおいといて、フェスティバルである。3月27日の仙台は、みぞれまじりの雨が降り、Mファンのステージ要員・編集部Fは「ちきしょう」を連発して仙台の空に毒づいた。朝、タクシーの運転手さんが、今日は例年よりも10度低い、といていたのを思い出した。

そういう天候のなか、デンコードーDaC仙台東口店という、大きなパソコンショップにたどりついた。入ってしばらくすると、みぞれは雪に変わり、わたしたちは精神的に店内に閉じこめられた。そのうえ、店内の片隅にある短い迷路のようなところが、フェスティバルのスペースだという。神よ。悪天候の片隅の迷路で、お客が1人、なんてことになったらどうしよう。

しかし、Fがマイクをにぎる時間には、このスペースは若い男子中高生生のおいで

ムンムンすることになった。イベントスタッフ事務局の丹野さんによれば、仙台のお客さんは義理堅くて、イベントに来たついでにたいてい何かを買っていきらしい。なにしろ、初日は1日で数台のターボRが売れたそうで、次期MSXユーザーは着実に増えているようだ。うう、そんなお定まりの結論を書きながら、男子中高生のおいでをまた思い出したわたしでウゲゲ。



DaCのMSX売場。最近の主力はやはりAIST



MSX用ソフトもズラッとある。エメドラは売り切れ

次号7月号は、「ソーサリアン」完成間近の情報をガンガン、「武将風雲録」の大判マップ付き!! 6月8日発売 ¥520円

©徳間書店インターメディア 1991 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳澤宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+鶴田洋志+引田伸一+福成雅英  
ASSISTANT EDITORS  
岡田忠博+川井田茂雄+川尻淳史+佐伯憲司+鈴木伸一+所正彦+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸  
STAFF PHOTOGRAPHER  
浜野忠夫  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイン(釜田泰行+柳井孝之)+ TERRACE OFFICE+清水保邦  
ILLUSTRATORS  
川津弘臣+しまつ★どんき+中野カンフー+野見山つづじ+成田保宏+南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三  
FINISH DESIGNERS  
街あくせす+例ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

## EDITORIAL ★ AIR

◆似て非なるもの。目次を見ると「スペック表の見方」の⑨に「備考欄」と書いてある。文字で見ただけではなんとも思わなかったが、口に出してみるたびに「李香蘭」を思い出したのはわたしだけだろうか◆このまえ、ひさしぶりに行った定食屋で妙な料理を見つけた。「脳味噌焼き」。ライスとトン汁などもついてセットになっている。珍しいので頼もうとしたら、ただの「豚味噌焼き」だった◆統一地方選挙のおかげで、新聞を見るたびにトイレを思い出す。やたらにおどる「民意」という文字が、わたしにはどうしても「尿意」に見えるのだ◆ちょっと無理があるような気もするが、「全国」と「金玉」。わたしは、最初、ほんの一瞬だけ、あの有名なゲームを「信長の野望(金玉版)」と思いこんでいた時期がある◆もちろん、うそだが。

## A D ★ INDEX

|             |       |
|-------------|-------|
| アスキー        | 表 3   |
| コンパイル       | 76、77 |
| 東京カルチャーセンター | 75    |
| 徳間書店        | 79、80 |
| 電子技術教育協会    | 43    |
| ブラザー工業      | 表 2   |
| 松下電器産業      | 表 4   |
| ミルベメディアル    | 78    |



# ASCII

## 緊張

## 迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。



| 艦種   | 正装      | 機動力        | 射撃    | 探知力   |
|------|---------|------------|-------|-------|
| 駆逐艦  | 400/400 | 速力 6.0 2.4 | 111mm | 111mm |
| 潜水艦  | 20/20   | 速力 0 0     | 241mm | 241mm |
| 航空母艦 | 100     | 速力 0 0     | 370mm | 370mm |
| 戦艦   | 50%     | 速力 10 10   |       |       |
| 駆逐艦  | 20%     |            |       |       |

トの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリーコママンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン、シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニット

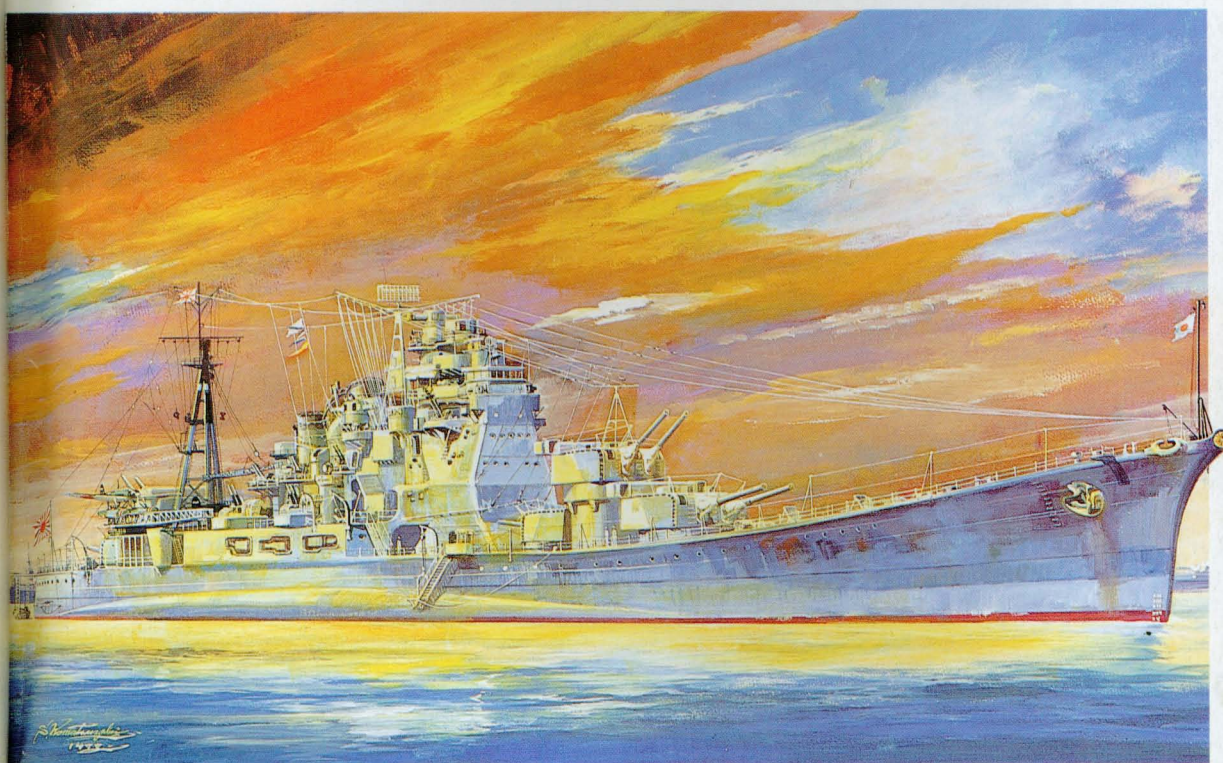
2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリーコママンダーⅡだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン、シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニット

艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。



アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

# プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。



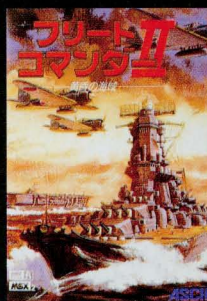
## 好評発売中

価格 9,800円 (表示価格には消費税が別途付加されます。)

対応機種: MSX2 (VRAM128K) MSX2+, turboRでも動作します。  
2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX-MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

# フリート コマンダーⅡ

黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー



Panasonic

# ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

**ターボRの実力①**  
新開発16ビット高速CPU  
R-800搭載。ゲームも  
ワープロも、ゲンと速い。



**ターボRの実力②**  
PCM録音/再生機能内蔵。なんと  
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

**ターボRの実力③**  
MSX-DOS2搭載。メインRAM  
256KB。これは驚異の頭脳だ。



これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理  
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍  
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機  
能など驚異の機能を満載。MSXをますます  
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

## A1ST

パナソニック **MSX R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶ 従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも  
そのまま5~6倍速で実行(当社比) ▶ さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載  
(MS-DOS Ver. 2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート ▶ メインRAM  
256KB。実用性の高いアプリソフトも実行可能。▶ 音声で録再できるPCM録再  
「デジトーク」機能。対応ソフトなら、登場人物の声を楽しめる ▶ 内蔵ワープロもスピー  
ドアップ 対話感覚で使える音声ガイド付 ▶ 電子システム手帳対応(別売通信セット使用)

**MS R** パソコンは、**MSX MSX2 MSX2+**のソフトも使用できます。

● MSX・日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。● MS-DOS R は米国マイクロソフト社  
の登録商標です。● お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業・学校名  
をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1005 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業課 MXF係まで

心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社